4 TELJES JÁTÉK EGY LEMEZEN ODDWORLD: ODDBOXX

ÉS MÉG: VIDEOTESZTEK • PROFI ÉS MEGBÍZHATÓ VÍRUSIRTÓ • 2011-ES ÉVFOLYAM PDF-BEN

PC GURU

1995 Ft 2012. 02.

TESZT MINDEN IDŐK LEGJOBB INDIE-JÁTÉKA?

MINECRAFT

TESZT A WOW MÉLTÓ KIHÍVÓJA!

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

THE DARKNESS II

GURU EXTRA 100 JÁTÉK 2012-RE

MIVEL JÁTSZUNK IDÉN?

ESET SMART SECURITY

1 hónapos teljes licenc a magazinhoz

BEMUTATÓ KIPRÓBÁLTUK A SOROZAT LEGÚJABB DARABJÁT!

RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

SERIOUS SAM 3

Van, aki még Duke Nukemnél is keményebb

BF3: BACK TO KARKAND

Egy kiegészítő, ami tovább fokozza a multi-élvezeteket

TRINE 2

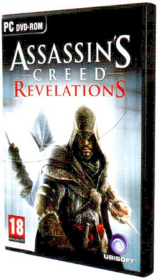
Újabb varázslatos kaland a gyönyörű meseországban

Éves előfizetési akció a PC Gurunál!

Fizess most elő egy évre (12 lapszám) a PC Guru magazinra 19 990 forintért, és az előfizetésed mellé válaszd bónusznak a PC-s Assasssin's Creed: Revelationst, vagy a márciusban megjelenő PC-s Mass Effect 3-at.

Ha élő előfizetéssel rendelkezel, akkor most az előfizetésedet akciós áron, 18990 forintért hosszabbíthatod meg egy évre (+12 lapszám), és szintén választhatod bónusznak valamelyik játékot.

Ha érdekelnek a részletek, vagy kíváncsi vagy a többi akciónkra, akkor látogass el a PC Guru Webshopjába: www.pcguru.hu/webshop



1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni, a Mass Effect 3 postázásának várható időpontja: 2012. március 12.
3.) A Mass Effect 3 játékot csak a játék megjelenését követően tudjuk postázni az előfizetőinknek.
4.) A meglévő folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu emailcímen vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő és játékrovat-szerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő
Kolbert András (Miguel) • miguel@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szalontai Attila (szati)
Olvasószerkesztő:
Takács Gábor (Wilson)
Korrektor
Telabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft.
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-30) 657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 16 990 Ft; 6 lapszám: 9570 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-20) 599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Infopress Group Hungary Zrt.
Felelős vezető: Lakatos Imre

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

„A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra."

- ÚJ ÉV, ÚJRA GURU
- ÉRTÉKELŐDOBOZ-EVOLÚCIÓ

Semmi nem vész el, csak átalakul...

Habár jellemzően december végén és január elején teljesen megáll az élet a játékvilágban, mi azért nem lazsáltunk, és igyekeztünk ismét egy igen tartalmas Gurut heggeszteni nektek. Első körben elővettünk néhány olyan címet **(Rayman: Origins, GoldenEye 007: Reloaded, Spider-Man: Edge of Time, Ultimate Marvel vs Capcom 3)**, amit az őszi hajrában nem volt időnk letesztelni, illetve beleástuk magunkat olyan programokba **(Star Wars: The Old Republic, Minecraft)**, amelyeknek a bevizsgálása az átlagosnál jóval több időt vesz igénybe. Persze nem csak a már megjelent programokkal foglalkoztunk, a világon az elsők között próbálhattuk ki a februárban – *PC-re is* – érkező **The Darkness 2**-t, és befutott a szerkesztőségbe a **Resident Evil: Operation Raccoon City** egy korai változata is. Ha pedig már a (közel)jövő játékairól van szó, akkor melegen ajánlom nektek azt a 6 oldalas összeállításunkat, amiben a **2012-es év 100 legérdekesebb játékát** gyűjtöttük össze nektek.

Ami az új évet illeti, úgy gondoltuk, hogy érdemes egy kicsit tovább csiszolni a magazin kinézetét, és **Szatival** összeülve úgy döntöttünk, hogy az előzetesek rovatból eltüntetjük a mostanában már kicsit feleslegesnek tetsző értékelődobozt *(hiszen miért is értékelnénk valamit, ami még meg sem jelent)*, illetve a teszteknél is megvariáltuk ezt a részt, konkrétan a régi megoldás egy új formát kapott. Az információk (*gépigény, írói vélemény, Pro, Kontra, százalékok*) ugyanazok, mint amit a múltban megszokhattatok, csak a külalakot igazítottuk kicsit a másfél éve bevezetett új dizájnunkhoz.

A változásoknak köszönhetően az értékelődoboz nem csak kecsesebb lett, mint az elődje, de ezzel a módosítással sikerült azt is elérnünk, hogy még több karakter férjen egy oldalra, így mostantól valamivel hosszabb, tartalmasabb cikkekkel várjuk az olvasókat. 2012-ben tehát legalább **10%-al több PC Gurut** nyújtunk át minden egyes magazinnal.

Ennyit a változásokról, zárásként *(avagy a lap nyitányaként)* szeretnék a teljes PC Guru csapat nevében **Boldog Új Évet** kívánni mindenkinek, reméljük, hogy az idei év első magazinja elnyeri a tetszéseteket. Ne feledjétek, 2012-ben is...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

HÓNAP JÁTÉKA

Star Wars: The Old Republic

Chris hetekig tesztelte az Electronic Arts új MMORPG-jét, és a 6 oldalas tesztünkből kiderül, hogy inog-e a WoW trónja.

HÓNAP TESZTJE

Minecraft

2011 egyik legnagyobb sikere és meglepetése volt a játék, aminek a végleges verzióját most mi is leteszteltük!

MI VÁR RÁNK 2012-BEN?

100 játék mielőtt jön a világvége

2012 is igen mozgalmas évnek tűnik, és nem csak a világvége miatt. 100 játék, amire érdemes lesz odafigyelni idén!

2012. december 21-én még azok is izgulnak majd picit, akik nem hisznek a babonákban, nem törődnek a horoszkóppal, és úgy általában nincsenek meggyőzve arról, hogy a majáknak igaza van. Szerinted hogy lesz vége a világnak?

Bate

Szerintem a majáknak igazuk volt, és idén tényleg eljön a világvége, méghozzá egy hatalmas meteor képében, aminek a méretei nagyobbak lesznek, mint Texas állam, a formája pedig tuti, hogy Majára, a méhecskére fog hasonlítani. Ehhez még Bruce Willis is kevés lesz...

Miguel

Mindenki azzal nyugtatgat, hogy a maják elszámolták – na, szerintem is: nem idén lesz a világvége, hanem már rég elkezdődött, és csak mostanában kezdenek beérni a dolgok. Nekem akkor lett gyanús ez a folyamat, mikor megjelent a Duke Nukem Forever...

Chris

Épp előbb volt egy látomásom, amin keresztül megvilágosodtam. Az első jel az lesz, amikor 300 Ft lesz a svájci frank. Ezt követően a gázolaj literenkénti ára eléri az 500ft-ot, vasárnapra pedig jönnek a sáskák, és mindenkit felzabálnak, akinek nincs fokhagymafüzér a nyakában.

JohnBart

Szerintem hanyagolhatjuk az aszteroida-atom-özönvíz hármast, mivel a velük kapcsolatos elméletek csak merő fantáziálgatások, semmi alapjuk nincs. A világvége valójában azért jön el, mert idén az aktuális CoD-rész nem fog minden létező eladási rekordot megdönteni.

Wilson

A CERN-ben sikerül egy kaput nyitni egy másik galaxisba, a beözönlő headcrabek pedig villámgyorsan a Combine kezére játsszák a bolygót – de a Twilight és a dubstep láttán talán meggondolják magukat, és visszahúznak a saját birodalmukba.

Midnite_

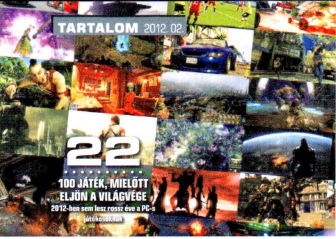
Az apokalipszist a Call of Duty és Battlefield-rajongók összecsapása okozza majd, akik véletlenül kiirtják az emberiséget. Abból látjuk majd, hogy vége mindennek, hogy az utolsó WoW szerver is leáll, nem jön ki több Final Fantasy rész, és vérré változnak a folyók.

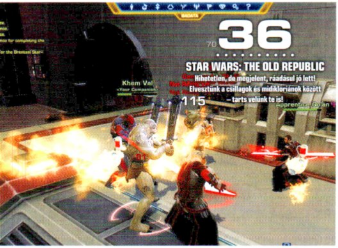
Chocho

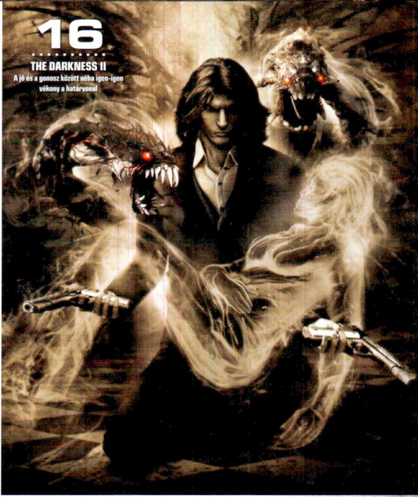
Szerintem az egész azzal kezdődik majd, hogy... nem kezdődik sehogy, mert a világvégés marhaságok közül egy sem igaz. Bőven elég nagy katasztrófa lenne, ha idén sem jönne ki a Diablo 3, Half-Life 3, a maják meg jókat röhögnek a markukba, ha látnak minket.

szati

Az új észak-koreai elnök, Kim Dzsongun meglátogatja országának első, szupertitkos atomrakéta-támaszpontját, ahol a vezérlőpultra könyökölve elkezd játszadozni egy nagy piros gombbal. „Jé ez olyan, mint otthon a csengő, amivel behívom a kedves, öreg dadust!"







Tartalom

BEMUTATÓ

010 Hírek
014 Indie hírek
016 The Darkness II
022 100 játék, mielőtt eljön a világvége
032 Sniper Elite V2
034 Resident Evil: Operation Raccoon City

TESZT

036 Star Wars: The Old Republic
042 Anno 2070
044 Minecraft
048 Trine 2
050 Nadirim
052 Battlefield 3 – Back to Karkand
054 Serious Sam 3: BFE
056 Flatout 3: Chaos & Destruction
058 Dead Block
062 Rayman: Origins
063 Spider-Man: Edge of Time
064 Ultimate Marvel vs. Capcom 3
065 GoldenEye 007: Reloaded

PC GURU EXTRA

028 Csodák a sufniból
047 Minecraft receptgyűjtemény
060 A stílus maga a gamer
066 Best of Konzol 2011

HARDVER

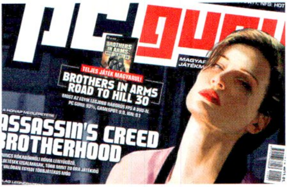
076 Hardver hírek
078 Windows Phone 7 kontra iOS – 1. rész
080 Wi-drive teszt
081 Asus G53SX teszt
082 x86 csúcsra járatva – LGA 2011 bemutató
084 Guru ÁlomPC
086 Hardvermentőöv

ROVATOK

070 Top 5 Legjobb vétel
071 Nosztalguru
072 Gondolatébresztő
074 Játékmentőöv
088 Levrov
090 Külvilág
096 Egy kis közösségi élet

DVD-TARTALOM

A legutóbbi évfolyam egyben, 4 teljes játék 1 helyett



PC GURU 2011 — A TELJES ÉVFOLYAM

Ahogy már megszokhattátok, idei DVD-mellékletünkre is feltettük a PC Guru 2011-es teljes évfolyamát digitális, PDF-formátumban. Ingyen elolvashatjátok tesztjeinket, bemutatóinkat, hardvertesztjeinket, bepótolhatjátok azokat a számokat, amelyekről lemaradtatok. A magazinok megtekintéséhez nincs is másra szükségetek, mint egy Adobe Reader nevű programra, amit ugyancsak megtaláltok a DVD-mellékleten. Jó szórakozást, és persze várjuk észrevételeiteket a szokásos e-mail címeken!

TRINE 2 — VIDEOTESZT

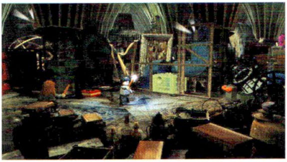
2009-ben megismertük a Trine első részét, amiben egy meseszép, oldalra gördülő képernyős ügyességi játék képe tárult elénk. A játékban három hős irányítása volt a feladatunk, akik különféle képességeiket kihasználva juthattak át az egyre nehezedő akadályokon. 2011 végén megérkezett a várva-várt folytatás, amelyben hőseinkre újabb kaland vár: meg kell mentenünk a hercegnőt a gonosz mostoha karmaiból. A játékról készült videotesztünket most megtekinthetitek DVD-mellékletünkön.

ÍZELÍTŐ

Köszöntünk mindenkit az első 2012-ben megjelent PC Guruban, amelynek DVD-mellékletén ezúttal rögtön négy teljes játék kapott helyet, Oddworld: Oddboxx címmel. Bár a négy teljes játék sokak örömteli hír, sajnos ennek köszönhetően a megabájtok is hamar elfogytak lemezünkről, végül pedig nem sok helyünk maradt a dőzsölésre. Ezért szokásos videotesztjeink mellett csupán folyamatosan frissülő felhasználói programoknak jutott hely, ahol többek közt friss AMD/Ati driverrel várjuk a játékosokat. A Trine 2 és az új Star Wars MMO videotesztjei mellett ne feledkeztünk meg Külvilág rovatunkról sem, amelybe a 2012-es év legígéretesebb mozifilmjeinek előzetesei kerültek, valamint könyvajánlónk után most egy Halo-társasjátékot is teszteltünk, melyekről Bate mesél röviden.

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC — VIDEOTESZT

A tavaly decemberben megjelent Bioware-MMO láttán úgy tűnt, hogy végre megszületett az a játék, amely képes lehet megszorongatni a World of Warcraftet. A SW:ToR azonnal játékosok millióit szipkázta magába, jedik és sithek fénykardjai feszültek egymásnak, hogy pontot tegyenek egy több száz éves konfliktus végére. A számtalan újdonságot és érdekességet felvonultató játékot Chris tesztelte, akinek cikkét érdemes elolvasni a DVD-n található videóteszt megtekintése előtt.



LEGO: HARRY POTTER YEARS 5-7 — VIDEOTESZT

Legós videojátékból már nem sok újat tudnak mutatni nekünk, szinte ásítozva pakoljuk be egyiket a másik után. Aztán elindításuk után hamar rájövünk, hogy sikerük korántsem a véletlen műve, megunhatatlan, humoros játékmenetük mai napig szórakoztató minden korosztály számára. Így van ez a Harry Potter sorozatot lezáró résszel is, melyben számtalan új hős és képesség kapott helyet. A játékot Midnite tesztelte, vele beszélgettünk a videóteszt elkészítésékor, amit megtekinthettek DVD-mellékletünkön.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

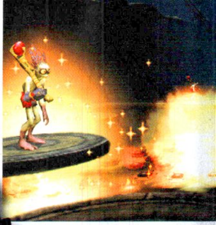
Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/webshop** webcímre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: MV3291

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogram-figyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva (lásd a DVD-mellékleten) egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Smart Security 5-ös verzióját. A jelen számunkban található kód 2012. január 16-tól 2012. február 15-ig érvényes.



[IRTA **CHOCHO**] **Mit tennétek, ha kiderülne, hogy a munkahelyeteken pont belőletek akarnak jól lakni főnökeitek? Nos, minden bizonnyal azt, amit az Oddworld-sorozat fura szereplői: lázadnátok a magatok sajátos módján.**

Az Oddboxx egy szeretetcsomag. Tartalmát kultikus klasszikusok képzik, melyek időtlen remekművekhez méltón akárhány esztendővel a kiadásuk után is képesek élményt közvetíteni. Sajnos azonban a tavalyi PC-s megjelenés nem sikerült a legjobban, a sok-sok éves játékok ugyanis kismillió technikai problémával küzdöttek. Az Oddworld Inhabitants persze igyekezett menteni a menthetőt és számtalan javítócsomaggal próbálta élvezhetővé tenni a tartalmi szinten mindenképp kiemelkedő pakkot. Mostanra pedig sikerült az utolsó bosszantó bugot is kiküszöbölni, így a PC Guru teljes játékaként egy csaknem tökéletes Oddboxxot kaphattok, annak minden pozitív tulajdonságával.

FURCSASÁGOK TÁRHÁZA

„Jó-jó, de mi ez egyáltalán?", kérdezheti az a fiatalabb olvasó, aki esetleg nem hallott Oddworldről és különös teremtményeiről. Nos, az Oddworld egy sorozat, mely négy játékot foglal magába, három jól elkülöníthető korszakból – bizony, a magazinhoz tartozó lemez most egy komplett antológiát tartalmaz. Az első két epizód címe Abe's Oddysee és Abe's Exoddus, és bár külön megjelent programokról beszélünk, hasonlóságaik miatt nyugodtan kezelhetjük őket egynek. A sztori egy távoli bolygón játszódik, ahol is főhősünk, a gülüszemű, de cuki Abe egy gonosz húsfeldolgozó vállalatnak dolgozik, akaratán kívül. Az egész galaxist ez a cég látja el konzervkajával, mivel azonban a könnyen hozzáférhető fajok kezdenek elfogyni, Abe népére, a mundokonokra terelődik a vállalat nem épp kedves vezetőjének (hehe) figyelme: mi lenne, ha belőlük készülne a legújabb fagyi és energiaital? Nos, Abe-nek se kell több, útnak indul, hogy megmentse fajtársait. A két játék szorosan követi egymás történetét, stílusukban pedig teljesen egyformák. 2D-s platformerekről van szó, melyekben nem annyira a gyors reflexek és az ügyesség számítanak, hanem az ész és a logikus gondolkodás. A csapdákkal és fegyveres őrökkel teli konzervgyárból nekünk, embereknek lehetetlen volna megszökni, Abe viszont különleges, pszichonikus képességekkel bír. Át tudja venni az irányítást más tudatos lények felett egy rövid időre, valamint a jelzett helyeken portálokat képes idézni, melyeken át társai biztonságba juthatnak. Persze nem mindenki olyan bátor, mint derék Abe, így barátainkra csak pár parancs erejéig számíthatunk. Megkérhetjük őket, hogy kövessenek, várjanak, vagy épp forduljanak vissza, ezzel is erőltetve szürkeállományunkat. A legjobb az egészben, hogy ezt a játék teljesen dinamikusan kezeli. Az épp véres padlót sikáló kollégát egy kedves „ölló"-val köszöntve buzdíthatjuk arra, hogy kövessen bennünket („fólómííí"), és ő egy laza „ukéj" után kezünkbe adja az életét. A két játék méri, hogy hány mundokont mentünk meg sikeresen a végigjátszás alatt, és ettől függően adja a jó és rossz befejezéseket. Az újrajátszhatósági értékre tehát nem lehet panasz.

ADATOK

KIADÓ
Oddworld Inhabitants

FEJLESZTŐ
Oddworld Inhabitants

MŰFAJ
Platformer/kaland

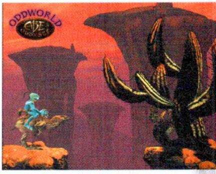
MULTI
nincs

INFO

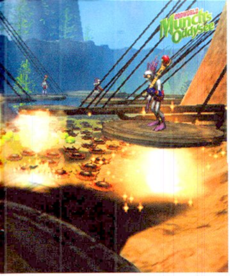
Az Oddboxx az eddig megjelent négy Oddworld játékot tartalmazza egyetlen csomagban, köztük a PC-re csak ebben a kiadásban megjelent Oddworld: Munch's Oddysee-t és Oddworld: Stranger's Wrath-ot.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!



Az első rész grafikája ugyan nem mai, de a játék lényegi része elnyűhetetlen



Ahogy haladunk előre a kalandban, úgy lesz egyre nagyobb a felbontás és a káosz!

Munch háromdimenziós ugrabugrálját szokni kell majd eleinte, de az élmény mindenért kárpótol

LEHET MÉG ENNÉL IS FURCSÁBB?

Lehet, persze, hogy lehet, hisz csak most jön képbe a két maradék, 3D-s epizód, melyek ráadásul az Oddbox megjelenéséig nem is voltak elérhetőek PC-re. A Munch's Oddysee az első Xbox 2001-es premierjének egyik startcíme volt, így közel tíz évet kellett várni a számítógépes átiratra. Megérte? Nézőpont kérdése, szerintem nincs játék, amire megéri ilyen sokat várni. Az viszont tény, hogy aki annak idején szerette az Oddworld sorozatot, minden bizonnyal hiányolta már a széria visszatérését és szeretné tudni, mi történt kedvenc mundokon szabadságharcosával, Abe-bel. Bár a Munch's Oddysee bemutat egy vízi főszereplőt is, Munch mellett a legendás Abe is visszatér, kifejezetten neki tervezett pályákon. A cél most is ugyanaz, meg kell menteni a társainkat, a világ viszont térbeli ábrázolást kapott, így a gondolkodó elemeket is felváltották a tipikus akció-platformer megoldások. Az első két rész után különös élmény lehet a Munch, mert bár ott folytatja a történetet, ahol az Exoddus véget ért, az univerzum egyszerre hatalmasat bővült és ez rányomta bélyegét a játékra. Annak idején a 3D-s platformjátékok sokkal népszerűbbek voltak, mint manapság, sajnos azonban míg egyes sorozatoknak könnyen ment a dimenzióváltás (pl. Mario), addig Abe és kompániájának első térbeli utazása gyermekbetegségektől szenvedett. Hát igen, valamit valamiért.

Szokatlan hős, eredeti történet, nem mindennapi megvalósítás – az Oddboxx igazi csemege a játéktörténelemből

Van azonban egy negyedik, utolsó játék is a lemezen, ami már bőven az első Xbox életideje végén, 2005-ben jelent meg. A Stranger's Wrath első ránézésre semmilyen kapcsolatot nem ápol az alaptrilógiával. Főhősünk, Stranger furcsa, kutyaszerű szerzet, aki fejvadászként tengeti napjait egy vadnyugatra emlékeztető vidéken. A látszat azonban csal, a Stranger's Wrath maximálisan illeszkedik az Oddworld univerzumba, mi több, az Abe's Oddysee óta az egyetlen igazán eredeti epizód. A játékélmény ügyesen vegyíti az RPG-k, a TPS-ek és az FPS-ek elemeit, a sztori pedig a legkomorabb eddig, hála az Abe-bel és Munch-csal teljesen ellentétes főszereplőnek. Stranger kemény, agresszív, könyörtelen alak, akit csak a pénz érdekel – legalábbis a játék első felében. Ahogy halad a sztori, úgy változik a jelleme, és az Oddworld elemek is egyre hangsúlyosabbak esznek. Már csak Stranger miatt érdemes lehetett beruházni az Oddboxxra tavaly, igaz, a súlyos programhibák miatt pont a pakk legvonzóbb égköve koszolódott be. Szaggatott, ronda volt, ATI kártyákon pedig egyenesen játszhatatlannak minősült. A mostani változatban szerencsére majdnem minden hibát kijavították a fejlesztők, így Stranger a maga teljességében hódítja meg a monitorokat. Mit mondjunk, pont idejében.

Stranger igazi, keményvonalas western-hős, és az ő kalandjait feldolgozó epizódra sem lesz panasz

FURCSA KVARTETT

Ahogy már írtuk fentebb, az Oddboxx egy szeretetcsomag, és ennek megfelelő bánásmód jár neki. Azok számára, akik szerették az első két részt, nagy élmény lesz belekóstolni a sokáig tiltott gyümölcsbe, a fiatalabb játékosoknak pedig minden bizonnyal jól esik majd egy kis agytorna a sok „jön az enemy, és én addig lövöm, míg mozog" játék után. Természetesen a tálalás technikai oldala mára elavultnak tűnhet, és a Munch kamerakezelését is szokni kell, de mindettől függetlenül kapunk négy, a műfajában kiemelkedő játékot, melyek sok-sok év távlatából is megőrizték kultstátuszukat, szellemi frissességüket. Ha már szóba jött a tálalás, érdemes kiemelni, hogy a játékok művészi oldala egyszerűen szuper, még most, 2011-ben sem lehet rajta fogást találni. A legjobb példa erre talán a 2D-s részek átvezető animációi: miközben síkban kalandozunk, a játék szinte észrevehetetlenül vált át térbe, hogy humoros videókban gördítse tovább a sztorit. Efféle megoldáshoz azóta sem volt szerencsénk, bízzunk benne tehát, hogy az Oddworld Inhabitants elkészíti az 5. részt.

Oddboxx

Tippek, trükkök, tanácsok

[ÍRTA CHOCHO] Az Oddboxxot alkotó négy játék egyike sem kimondottan nehéz, azonban elkészítésük idején még teljesen más szelek fújtak az iparban, így talán nem veszitek rossz néven, ha egy kicsit részletezzük, mi hogy megy az egyes részekben. Igyekeztem olyan tanácsokat adni, amivel nem lövöm le a történet poénjait, mégis segíthetnek azoknak, akik esetleg elakadtak egy-egy bonyolultabb részen.

RÉGIMÓDI TÖRTÉNETMESÉLÉS ABE'S ODDYSEE ÉS ABE'S EXODDUS

A sorozatot kezdő két Oddworld játék egy történetet mesél el, és mivel stílusukban 100%-ig egyformák, ezért nyugodtan kezelhetjük őket egynek. Mivel pedig ezek a játékok még a PC hőskorában jöttek ki (1997 és 1998), az irányítással sem kell megküzdenünk.

KARMOLVA SZÉP AZ ÉLET

Az első és talán legfontosabb tipp, hogy figyeljünk oda a karmánkra. Minél jobb a karma, annál nagyobb az esélye, hogy a jó befejezést kapjuk meg a játék végén. A karmánkat a megmentett mudokonok befolyásolják, azaz minél több barátunkat juttatjuk el a legközelebbi portálig, annál jobb lesz a karmánk. Ehhez főleg logikai feladványok megoldására lesz szükség. Ezek a puzzle-ök azonban nem biztos, hogy egy képernyőre korlátozódnak. Ha nem tudunk mit kezdeni egy látszólag elérhetetlen mudokonnal, ne adjuk fel! Nézzük meg az előtte és utána lévő termet, hátha egy visszafelé ható mechanizmus segítségével előrébb jutunk. Elhamarkodottan viszont ne tegyünk semmit, mert a legtöbb feladvány rossz megoldással is bír, melyet előhozva simán halálra ítéljük a derék kollégát. Amennyiben viszont sikerrel járunk és velünk van a mudokon, igyekezzünk kihasználni a párbeszéd panel lehetőségeit.

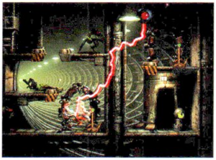
TÁRSKERESŐ

Általában az a legjobb, ha van velünk egy társunk a következő szobában, mert van, hogy egy feladványt csak egy NPC segítségével tudunk megoldani. Ilyenkor azért esélyes, hogy lesz a közelben egy segítőkész barát, de a fejlesztők nem voltak mindig ilyen előzékenyek. Ha minden egyes mudokont meg akarunk menteni, előre kell gondolkodnunk. Fontos a türelem, mint olyan: ha idegesek lettünk, vagy belefáradtunk, adjunk magunknak időt. Lépjünk ki, foglalkozzunk mással, és később, kitisztult fejjel vessünk egy újabb pillantást az adott feladványra.

PARÁDÉS BEFEJEZÉSEK

Talán nem hangzik hasznos tippnek, de ettől függetlenül igaz. Az első két Oddworld 2D-s világa is segítségünkre lehet. Mivel nem tudunk eltévedni, és mivel mindig egyértelmű számunkra, hogy mit kell csinálni ahhoz, hogy sikerrel járjunk (értsd: megmenteni a mudokonokat), könnyebben tudunk összpontosítani a puzzle-ök megoldásaira. Ha pedig már végképp nem tudunk mihez kezdeni, hát hagyjuk ott szerencsétlen egyedet. Az Abe's Oddyseeben 50, az Abe's Exoddusban 150 mudokon

megmentése kell a jó befejezés eléréshez – ennyit azért csak-csak összeszed mindenki. Egyébként, ha másért nem is, hát a parádés befejezésekért érdemes úgy is végigvinni a játékokat, hogy nem mentünk meg elég kollégát. Ugyan nem lesz pozitív a végkifejlet, a remekül megkomponált outro simán megér egy második, öngyilkos menetet.



ÉRDEMES VÉGIGVINNI ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

Az Abe trilógiát lezáró, első 3D-be ültetett Oddworld talán a legmegosztóbb az egész sorozatban. Ennek oka, hogy míg a Stranger's Wrath idejére az Oddworld Inhabitants belejött a térbeli fejlesztésbe, addig 2001-ben még nem álltak készen az átállásra, így egy kicsit vegyes lett az összkép.

SOK LÚD...

Adott egy alapvetően élvezetes platformjáték, a korához képest szép grafikával, de sajnos az agyalós feladatokat túlságosan lecsökkentették, holott pont ezek tették naggyá az első két felvonást. Ez az első tippen is látszik: mivel Abe és Munch már képes bunyózni, azt hihetnénk, hogy előrébb vagyunk, de a helyzet az, hogy jobban járunk, ha kerüljük a közvetlen harcot. Használjuk inkább a társainkat, akiket ráuszíthatunk az ellenfelekre. Egy mudokon nem ér sokat, de ha vannak tízen... hát, a legelvetemültebb húsevő is kétszer meggondolja, hogy kötekedjen-e.

PÖRGESD FEL MAGAD!

A szemtől szembeni küzdelmet egyedül az energiaitalok fogyasztása után éri meg kipróbálni. Abe nagyobbat ugrik, gyorsabban mozog, erősebbet üt, míg Munch a fejére erősített elektromos eszközt alakítja életveszélyes fegyverré.
Abe pályáin most is a mudokonok kiszabadítása az elsődleges cél, és mivel itt is van jó és rossz befejezés, jobb lesz odafigyelni rájuk, hacsak nem akarunk szomorkodni a záró képsorokon. Munch szintjei főleg vízzel kapcsolatosak, lévén remek úszó, ez viszont nem jelenti azt, hogy neki nincs kikre odafigyelni. Bizony, Munch-csal sem ússzuk meg a pesztrálást, bár ez esetben nem mudokonokat, hanem cuki kis szőrös állatkákat szabadítunk ki egy kísérleti laboratóriumból. Bár Abe és Munch külön-külön küzdenek a szent célért, karmájuk közös, így nem elég csak az egyikükkel domborítani. Fontos momentuma a játéknak egyébként, hogy míg az első két részben Abe végtelen manával bírt, addig itt ezt lekorlátozták. A varázserő gyorsan merül és csak gombák felszedegetésével lehet pótolni. Triviálisan hangzik, de mindig figyeljünk oda, hogy fel legyen töltve Abe manája, mert ha elfogy, mehetünk vissza a pályán keresgélni, ami frusztráló lehet a nagy, nyílt terek miatt.

TYÚKANYÓ-SZINDRÓMA

Apropó, terek: a pályák mérete sokat nőtt, és ezért megeshet, hogy egy-egy mudokkon eltűnik szem elől. Sajnos a követő AI nem a legjobb, így ha ez előfordul, menjünk vissza érte, mert különben nemcsak a karmánkat (és vele a befejezést) tesszük kockára, de lehet, hogy a pályán sem tudunk továbbjutni nélküle. Ezen apróbb kellemetlenségek ellenére érdemes adni a Munchnak egy esélyt, mert a trilógia lezárása minden hibáért kárpótolni fog...

A SOROZAT KITELJESEDIK ODDWORLD: STRANGER'S WRATH

A legnagyobb és legteljesebb Oddworld játék minden bizonnyal a Stranger's Wrath. Mivel pedig ez a rész távolodik el legjobban az alapjátékok koncepciójától, vele érdemes a legtöbbet foglalkozni, ha tippekről van szó.

KONZOLEMLÉKEK

Az első és legfontosabb: ha van, játsszatok kontrollerrel. Bár nem egy kifejezetten fair tipp, higgyétek el, sok bosszankodást spóroltok meg a gamepad használatával. Ezen belül is az Xbox 360 kontroller ajánlott leginkább, mert azt konfigurálás nélkül is egyből felismeri a játék. Félreértés ne essék, a Stranger's Wrath egér és billentyűzet segítségével is élvezhető, mivel azonban alapvetően konzolra írták, jobban fekszik neki a joy, mint a PC perifériái (különösen a kamerával könnyebb bánni így).

ÓVATOSAN A GRAFIKÁVAL

Ha megbékéltünk ezzel a ténnyel, jön a következő, szintén nem túl fair pont: legyetek készek a kompromisszumokra! Igaz ugyan, hogy a Stranger's Wrath a javítások óta majdnem tökéletes lett, van, amit pár patch már nem tud megoldani. Ilyen, hogy hiába régi a játék, a saját fejlesztésű

grafikus motor olyannyira az Xboxhoz lett igazítva, hogy PC-re sehogy sem sikerült optimalizálni (ATI-n még mindig vibrálnak a messzi textúrák, de már nem zavaróan). Így még egy komolyabb gépen is előfordulhat pár lassulás, főleg magas felbontásban, arra nagyon érzékeny a játék. A tanácsunk, hogy bánjatok óvatosan a grafikai opciókkal, mert egy kicsit gyérebb grafikát könnyebb elviselni, mint a véletlenszerű, értelmetlen

akadozást. Most pedig, hogy az utolsó nyavalyás technikai blablát is sikerült letudni, jöjjön a játék, mint olyan.

A MÓKUSOK A BARÁTAID

Először is érdemes hamar kitanulni Stranger mozgáskultúráját. A pörgés közbeni sorozatpofon szinte minden ellenfelet képes kiütni egy rövid ideig, igaz, nem olyan egyszerű mutatvány előadni, szóval tessék gyakorolni. Miután legyőztünk egy ellenfelet, fogjuk el. Mivel a legtöbb rosszfiú élve és halva is pénzt hoz a konyhára, érdemes figyelembe venni, hogy a hullákért általában jóval kevesebb zsozsó üti a markunkat a városokban. Ráadásul, ha kinyírunk valakit, az utána maradt pénzes zsákok rövid időn belül eltűnnek. Ez természetesen a bossokra is igaz. Tehát csak akkor öljünk, ha nincs más mód. Na meg, ha épp kifogytunk a szükséges állatkákból. Strangernek vadászni kell, hogy lőszerhez jusson, a legfontosabb muníció pedig az első perctől kezdve elérhető mókus. Segítségével elterelhetjük az ellenfelek figyelmét, sőt, a folyton sipákoló kis dög annyira idegesíti őket, hogy ha csak nincsenek nagyon messze tőle, odabattyognak hozzá, hogy agyontapossák szerencsétlent. Ekkor jön el a mi időnk: vagy ugorjunk rá a bamba marhára, vagy a pók segítségével hálózzuk be, hogy egy ideig tehetetlenné váljon. Bár a játék első pályáján kötelező használni ezt a taktikát, sokan elfeledkeznek róla később és inkább megpróbálják végigrambózni a szinteket. Öreg hiba, nagyon megnehezíti a játékot, ha felkészületlenül, agresszívan nyomulunk (sőt, van, ahol nem is tudunk továbbmenni).

MENTENI A MENTHETŐT

Hasonlóan problémás eljárás, ha elfeledkezünk a térkép szolgáltatta lehetőségekről. Ilyenek a fedezékek és a magas fű. Előbbi egyértelmű, mire való, utóbbi viszont a játék talán legnagyobb ajándéka. A Stranger's Wrath ugyanis inkább a lopakodásról szól, és ehhez elengedhetetlen, hogy láthatatlanná váljunk. A magas fűben észrevehetetlenül manőverezhetünk, ami behozhatatlan taktikai előnyt biztosít. Mivel a mesterséges intelligencia elég jó, érdemes hátulról támadni, azzal ugyanis a legtöbb ellenfél nem tud mit kezdeni. Az utolsó, komolyabb tipp, hogy amikor csak lehet, mentsünk. Könnyű elfeledkezni a menüben található Quick Save opcióról, pedig nincs frusztrálóbb helyzet, mint amikor meghalunk, és a legközelebbi checkpoint is fél óra játékra van. Sajnos a Strangerben ez elég sokszor megesik, úgyhogy ne legyetek restek, mentsetek, amikor csak lehet. Reméljük, segítettünk egy kicsit, mert az utolsó Oddworld nem könnyű játék. Elkél a türelem a teljesítéséhez, ha viszont ráveszitek magatokat a végigjátszására, garantált, hogy életetek egyik meghatározó játékélményét adja.

Minecraft (majdnem) élőben

Néhány oldallal hátrébb elolvashatjátok, mit gondolt JohnBart a Minecraft végleges verziójáról, de most álljunk meg egy picit, és gondolkozzunk el azon, mit is jelent a megszállottság. Vegyük például azt az embert, aki képes volt egy speciális, háromdimenziós nyomtatásra képes printerrel (egész pontosan egy ZPrinter 650-essel) formába önteni azt, amit egyszer fáradságos melóval a Minecrafton belül már összerakott. A kis falucska tervrajzát még egy grafikus tervezőprogramba is át kellett tölteni a nyomtatás előtt, hogy a megfelelő színeket kapjuk végeredményként, a kész nyomtatványt pedig itt-ott meg kellett erősíteni ragasztóval, de a végeredmény a leggeekebb terepasztal, ami valaha született.

Nem a külső a lényeg

Talán nektek is feltűnt az előző szám címlapját is adó Bioshock Infinite női főszereplőjének szépsége – a fejlesztést vezető Ken Levine-nak épp mostanában lett elege abból, hogy mindenki azzal van elfoglalva, milyen jól néz ki a megmentésre váró Elizabeth. Egész pontosan azon akadt ki, hogy az újságok, a fórumok, és úgy általában mindenki sokkal inkább a mély dekoltázzsal, illetve az azt megtöltő hatalmas mellekkel van elfoglalva, nem pedig azzal, hogy a lány nem mellesleg a téridő-kontinuummal babrál hobbiból. „Két kérdés van szerintem", mondta el egy interjúban Ken. „Az egyik, hogy vajon fontos-e, hogy szép legyen a szereplő, a másik, hogy vajon fontos-e, hogy kéjes gondolatokat keltsen a játékosokban. Egy biztos: sokan vannak, akik jóval többet gondoltak Elizabeth melleire, mint én, mikor kitaláltam őket."

A riportból az is kiderül, hogy bár a filmekben, tévésorozatokban és játékokban szereplő emberek általában valóban jobban néznek ki, mint az átlag, a Bioshock Infinite női főszereplőjének külsejének különlegessége nem utolsósorban a játékmenetet is segíti. „Az új részben a klausztrofóbiát a tömegiszonyra cseréljük, így nem lesz hátrány, ha nagyobb tömegben is ki tudjuk szúrni a lányt, akit elméletileg meg kellene mentenünk, ezért igyekeztünk olyan alakot kidolgozni, akit már messziről meg lehet ismerni", tette hozzé Levine. „Ettől függetlenül, ha ki kellene emelnem valamit, amin igazán sokat dolgoztunk, akkor mindenképp a karakter szeme lenne az – már az eddigi videókban is hangsúlyos szerepet kaptak az érzelmek, és ezeket sokkal inkább a szemek tudják kifejezni, nem a mellek."

Showtime!

Lehet ebből a címből jót is kihozni, egyszer már Robert de Nirónak és Eddie Murphynek is sikerült – ha fergeteges nem is lett, egyszer meg lehetett nézni. Valószínűleg ennél azért többet szeretne az EA, mikor Showtime címmel piacra dobja majd (valamikor március környékén) az új Sims 3 kiegészítőt. Az ígéretek szerint négy új karrierlehetőséggel bővül az eddig sem túl szűk paletta: lehetsz artista, bűvész, énekes vagy playmate... akarom mondani DJ, na, bocsánat, megzavart egy pillanatra a hazai lányok életútja. Szóval színpadra küldhetjük a simjeinket, és csak rajtunk múlik, hogy üres kocsmákban vagy tömött arénákban lépnek-e fel – ha a kiegészítőben bevezetett új életcélokat sikerrel teljesítjük, valószínűleg összejön az utóbbi is.

Csábító gondolat, hogy a koncerteket nemcsak a saját világunkban tarthatjuk, de felléphetünk a barátunk gépén is, sőt, ha több barátunk van (annak ellenére, hogy egy Sims nevű játékban terelgetünk virtuális emberkéket), akkor akár koncertturnéra is indulhat a kis előadónk. Ha másért nem, hát a kiegészítőben bevezetett teljesítmény-rendszer miatt is érdemes lesz mindenféle őrült kalandra vállalkozni, hiszen ki ne dicsekedne el azzal, hogy a létező összes achievementet kipörgette a Sims 3-ból? Megjelenés idén márciusban!

OH LA LA! MEGJÖTTEK A FRANCIA HARCKOCSIK A WORLD OF TANKS 7.1-ES FRISSÍTÉSÉBEN! VIVE LA RESISTANCE! VIVE SOPHIE MARCEAU!

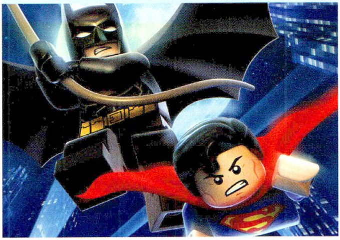
Van isten, úgy hívják: Firaxis!

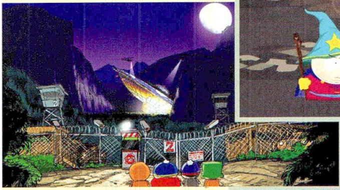
Kedves barátaim, azért gyűltünk ma össze, hogy megünnepeljük a 2K Games és a józan ész házasságát: a kiadó ugyanis felújítja az XCOM: Enemy Unknown című klasszikust! A másik, szintén XCOM néven futó FPS-projekttel szemben ez hű marad a nagy elődhöz, és annak eredeti stílusát megtartva stratégia lesz, ráadásul nem is akárkik fejlesztik. A Game Informer értesülései szerint a Sid Meier nevével fémjelzett Firaxis hegeszt a háttérben, és ha manapság valaki sikerre tud vinni egy körökre osztott stratégiát, akkor az nem más, mint a Civilization-sorozatot évek óta a fősodorban tartó csapat. Egyelőre sajnos nagyon kevés információnk van, az biztosnak látszik, hogy a bolygónkat megint idegenek támadják meg, és természetesen a védelem megszervezésének feladata ismét a mi vállunkat nyomja majd.

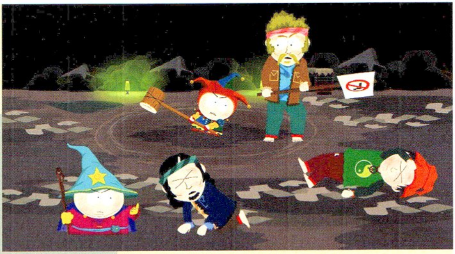
Az eredeti játék finoman egyensúlyozott a durva mikromenedzsment és a hajmeresztő akció között, és a hírek szerint ez lesz az irány a remake-ben is, megmarad például a stratégiai térkép, a bázisépítés, a körökre osztott harc és a pusztítható környezet is, és mivel a 2K Games a lövöldözős XCOM-ot sem kukázta még, jó esély van arra, hogy a kiadó nem akar a szükségesnél többet egyszerűsíteni a Firaxis tervein. Persze mivel a játék konzolokra is elkészül, nem kell attól félnünk, hogy nem tudjuk majd leírni a „konzolos irányítás gyerekbetegségei" frázist, de bízzunk Sid Meierékben. Részletes előzetes hamarosan!

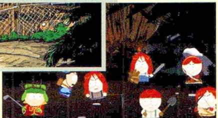
Batman és haverjai újra kockulnak

Lapzártakor jött a hír, hogy a Warner hamarosan megjelenteti a LEGO Batman 2: DC Superheroes című játékot. A LEGO-s őrületekkel kapcsolatban általában egész jó dolgok szokták elhagyni a kiadó gyártószalagját, szóval elöljáróban (a képanyag és a pontos tartalmi ismertetés nélkül) mi mosolyogtunk. Annyi már biztos, és az alcím is ezt sugallja, hogy Batman és Robin új társakat kap Superman, Csodanő és a Zöld Lámpás személyében, viszont Joker sem egyedül szemétkedik majd, hiszen mellé meg Lex Luthor áll. Lesz egy halom új kütyü, Batmobil és Batwing (nem megszállottaknak: Batman autója és repülője), sőt a repkedést is beígérték (Superman bejelentése után elég furcsa lett volna, ha nem kerül be ez a lehetőség a játékba). Megjelenés nyár környékén.









South Park

Na, ha volt valami, amiből sosem gondoltam volna, hogy szerepjáték lesz, akkor az mindenképp a rajzfilmes köntösbe bújtatott szókimondó társadalomkritika, a South Park volt – persze ki vagyok én, hogy megszabjam a THQ-nak és az Obsidiannak, hogy mire költsék a pénzüket. Egy darabig egy rémületesen rossz játék képét láttam magam előtt, de aztán kiderült, hogy a sorozatot jegyző két alkotó Trey Parker és Matt Stone is részt vesz a munkálatokban, sőt, az elmúlt 15 év minden grafikai anyagát és egyéb tapasztalatát a fejlesztők rendelkezésére bocsátották. Ez persze nem jelenti azt, hogy a kész játék jó lesz, de az már biztos, hogy pont azt a szintű elmebetegséget kapjuk majd, amit a rajzfilmsorozattól megszokhattunk.

A lényeg, hogy mi leszünk az új fiú a környéken, a játék kezdetén öt kasztból választhatunk (Cartman segít): varázsló, paladin, kósza, tolvaj vagy zsidó (mondom, Cartman segít). A történet egyelőre nem túl világos, az biztos, hogy egy élő szerepjátékkal nyit a kaland, ami szépen lassan átalakul a való életre is kiható sztorivá. A jól megszokott szereplők is visszatérnek, ott lesz Cartman, Stan, Kyle, egy darabig biztosan élvezhetjük Kenny társaságát is, lesz ráknépség, földönkívüliek, márklárok, és a medvedisznóember is tiszteletét teszi majd (már ha el nem kell mennünk Kaliforniába, hogy találjunk egy kis netet). A megjelenés elméletileg idén december 31., de fel merem tenni Kyle zsidóarányát arra, hogy 2013 előtt a South Park nem jelenik meg.

MEHET VISSZA A SZEKRÉNYBE A BATMAN-HACUKA: FEBRUÁRRA TOLTA A WARNER BROS. A GOTHAM CITY IMPOSTORS MEGJELENÉSÉT

Közösségi közlekedés

A BKV és a MÁV nem igazán örvend jó hírnévnek itthon, és talán ezért is választotta a Slightly Mad Studios inkább a CARS címet a legújabb, közösségi autóversenyzős játékának (meg mert ezt adja ki a Community Assisted Racing Sim szavak kezdőbetűje). Kicsit komolyabban nekilátva inkább azt mondom el, hogy elkezdtek csepegni a részletek a képek alapján igencsak pofás játékról. Azt már korábban is tudtuk, hogy elsősorban egy olyan online autóversenyről lesz szó, amiben nagyon nagy hangsúly lesz a köré kiépülő játékos közösségen – egymással versenyzünk majd tehát, nem a géppel. Illetve, kicsit pontosítsunk: ha nem akarunk kooperatív multiban beülni egy barátunk mellé mondjuk navigátornak, akkor akár egymás ellen is versenyezhetünk.

Persze az sem lesz akadály, ha egynél több barátunk van: nagyobb társaságok csapatot alakíthatnak, hogy aztán csapatversenyeken vegyenek részt. A Slightly Mad kitalált valami forradalmit a depóval, vagyis a verseny közbeni kerékcserével, tankolással és finomhangolással kapcsolatban is – erről egyelőre csak azok tudnak sokat mesélni, akik befizetnek a nyílt bétára (az aktuális állapot kipróbálásához már 10 euró befizetése is elég). Van még más is: speciális napszak- és időjárásrendszer, hogy még véletlenül se futhassunk két ugyanolyan versenyt, és a széles körű felhasználói testreszabhatóság miatt autóból sem látunk majd két hasonlót, a tíz különböző kategória egyikében sem. Ha mindez nem lenne elég, érdemes vetni egy pillantást a környéken megtalálható képekre: csupa fény és pompa a játék, igazi részletgazdag grafikai gyönyör. Na igen, az NFS Shiftre és a Shift 2 Unleashedre sok rosszat lehet mondani, de hogy csúnyák lettek volna, azt semmiképp.

TOP 5

MAGYARORSZÁG 12.26. – 01.01.

Star Wars: The Old Republic

Chris először nem akarta tesztelni, aztán meg hetekre eltűnt, és mikor végre újra bejött dolgozni, fekete-pirosra volt festve az arca.

PCG 12.02 85%

Battlefield 3

Nem csökken a lelkesedés, bár mi egy picit meglepődtünk mikor kiderült, hogy a Back to Karkand letöltése egy 4 gigás csomag leráncigálását jelenti.

PCG 11.12 92%

Call of Duty: Modern Warfare 3

Az erős euróárfolyamnak köszönhetően ez a játék külföldön 19 000 forint – nem meglepő, hogy mindenki nálunk veszi meg.

PCG 12.01 86%

Assassin's Creed

Komolyan felírom már magamnak valahova, hogy megkérdezzem a hazai forgalmazót, hány darab van még Altair kalandjaiból a boltokban...

PCG 08.05 79%

The Sims 3: Házi Kedvenc

Komolyan nem értem: nem elég, hogy a saját kis simjeinket is állandóan etetni meg vécéztetni kell, miért venne valaki kutyát?

PCG 11.12 83%

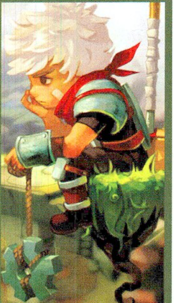
Nincs határ a Test Drive Unlimited 2-ben

Új kiegészítőcsomag érkezik februárban a TDU 2-höz, és ezúttal (az elsővel ellentétben) csupa hasznos dolgot kapunk. Kezdésnek rögtön a három motort említeném meg, hiszen az első részbe imádtam őket, és nagyon haragudtam az Eden Games-Atari párosra, hogy nem kaptam meg őket a folytatásban már a megjelenés napján. Két Ducati és egy Harley Davidson lesz a motorkereskedők nyitókészlete, de az ígéretek szerint később még bővül a választék. Szintén a drótparipákhoz kapcsolódik, hogy 16 új multiplayer kihívás nyílik meg a megjelenésük tiszteletére, ráadásul a ruhaboltok is árulnak majd a motorozáshoz megfelelő felszerelést (kevlár miniszoknya, bukásálló magassarkú, meg a többi).

Természetesen a DLC-ben új autók is lesznek, szám szerint hat: a Corvette ZR1, az F599XX, a Dodge Viper SRT10 ACR, a Ferrari 250 GTO, és a Ferrari F40 mellett a speciális Mercedes-Benz SL65 AMG Black Series is a miénk lehet (ha van rá elég játékpénzünk). Ruhák és lakásfelszerelés tekintetében is bővül a kínálat, ráadásul a DLC-vel egy időben kiadott javításban is lesz jó pár fontos változtatás. Áthelyezhetővé válnak a lakás székei (na jó, ez nem annyira fontos), javul a szigetek megjelenítése térképnézetben, átdolgozzák picit a tuningot, és egyebek mellett a force feedbackes kormányokat is ügyesebben kezeli majd a játék.

Nem valószínű a Bastion 2

A lapzárta környékén érte el a megdöbbentő fél milliós eladást a tavalyi év egyik legkellemesebb meglepetése, a Bastion. A Fiú nem mindennapi kalandjának ettől függetlenül nem valószínű, hogy lesz folytatása. „A Bastion eleve úgy készült, hogy egyszeri játék legyen, bár a történetnek helyet adó világ valóban elbírna még egy-két játékot. A lényeg azonban az, hogy pusztán anyagi megfontolásból nem készítünk folytatást, mert az alapjáték sem azért készült, hogy meggazdagodjunk. Persze annak örülünk, hogy jól fogy, hiszen az ebből befolyó pénzt a most készülő játékok támogatására használhatjuk", mondta Greg Kasavin, a Supergiant Games vezetője. „Nem mondom azt, hogy soha nem lesz Bastion-folytatás, de egyelőre az a legfontosabb, hogy minden új játékunkkal meglepjük a rajongóinkat. Majd ha a csapat úgy érzi, hogy megint van mondanivalója a Fiú és a Mesélő kalandját illetően, talán ismét elővesszük a Bastiont." (Csak zárójelben merem megkérdezni: istenem, milyen lenne a világ, ha minden játékfejlesztő és -kiadó így gondolkozna...)



A VALVE TAGAD, DE GYŰLNEK AZ EPISODE 3-MAL KAPCSOLATOS SEJTÉSEK: MOST GORDON FREEMAN ARCKÉPÉT TALÁLTÁK MEG A CS:GO-BAN

Erősödő kötelékek

Készül a kiegészítő 2011 legbetegebb játékához: a Binding of Isaac Wrath of the Lamb címmel kap DLC-t. Persze mivel indie-címről beszélünk, kár lenne pontos megjelenési dátumot várni, már az is fura, hogy Edmund McMillen, a játék agya „hivatalosan" is bejelentette a dolgot. A Twitteren közzétett információk alapján azonban nagy öröme lesz mindenkinek, aki megvette már a saját őrült anyja által üldözött Isaac küzdelmét feldolgozó kis programot. A kiegészítőben 74 plusz tárgyat kapunk a mostani 131 mellé, ezek egy része az új, bizsu elnevezésű kategóriát alkotja majd (ezek viselése passzív bónuszokat ad majd a játékosnak). A tervek szerint a kiegészítő mindössze három dollár lesz (ami csak azoknak sok, akik az alapjátékot vették ennyiért a Steam karácsonyi kiárusítása alatt). Megjelenési dátum tehát nincs, illetve csak annyi, hogy „majd ha kész lesz", de mivel a végtelenszer újrajátszható alapjátékot úgysem lehet megunni, tulajdonképpen ráér a dolog.

Majdnem biztos, hogy nem lesz Mass Effect 4

Márciusig már csak... néhányat kell aludni, és az akkor megjelenő Mass Effect 3-ról sok mindent el lehet mondani (lesz benne multi, visszatér egy csomó karakter, állítólag jóval nagyobb hangsúlyt kapnak a szerepjátékos elemek, de egyszerre akciódúsabb is lesz), de a hírek szerint azt nem, hogy eleve a negyedik rész elkészítésével kecsegtető végkimenetellel zárul a sztori. Casey Hudson, a BioWare kreatív igazgatója szerint „a lényeg most az, hogy úgy zárjuk le a sztorit, hogy az a rajongóknak a lehető legtöbbet adja". „Persze van még egy csomó ötletünk a ME-univerzummal kapcsolatban", folytatja, „és tudjuk, hogy egy erős lezárással csak a saját dolgunkat nehezítjük meg majd akkor, amikor elkezdünk dolgozni ezeken az ötleteken, de ez van, a legfontosabb most az, hogy a trilógiának csattanós vége legyen."

Közben a kooperatív multiról is kiderült egy s más: a játékban az AI irányította támadások ellen kell majd felvennünk a harcot, és ha sikerrel védjük meg a különböző területeket, olyan eszközöket kapunk, amik aztán segítik a kampánymód sikeres teljesítését. Szükség is lesz minden eszközre, hiszen nemcsak azzal a Cerberusszal kell majd táncolni, akivel az előző rész végén rúgtuk össze a port, de a Reaperek sem hagynak addig nyugtot a Földnek, amíg mind egy szálig le nem mészárolják az itt élő embereket.

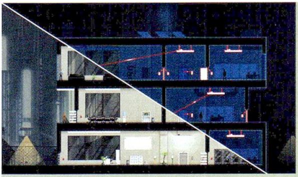
Ingyenes lesz a Microsoft Flight

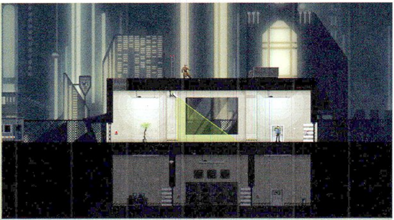
Hosszú évek óta várjuk, hogy a redmondi óriás bizonyítsa: a PC-s játékosok is érnek neki annyit, hogy ne csak konzolos portokkal meg ingyenes online mókával tömjék be a szájukat. Nos, bár az ingyenes részt (szerencsére) nem sikerült elhagyni, azért megjött a válasz a magamfajta károgó varjaknak: tavasszal elérhető lesz a tavaly nyáron bejelentett repülőgép-szimulátor, a Microsoft Flight, ráadásul az alapjáték jó pár órányi, Hawaii környékén szétszórt feladatát bárki ingyen végignyomhatja majd. Windows Live profillal rendelkezők a fiókjukba bejelentkezve újabb extrákat érhetnek el, de aki nem éri be ennyivel, az jóárasított csomagokat megvásárolva tovább repkedhet.

Az ígéretek szerint nemcsak azok találják majd meg a számításukat a megfelelően élethűen lemodellezett gépekben és tájban, akik akár repülésirányítónak is szívesen beülnek az ilyen programokba, vagy akik komplett repülőgép-műszerfalat építenek maguknak Thrustmaster-termékekből, de a kezdő, nem annyira hardcore réteg sem fog sikítozva elrohanni. Én nagyon bízom abban, hogy az MS-nek sikerül megtalálnia az arany középutat, és végre leporolhatom az évek óta nem használt joystickomat. Kék eget mindenkinek!

A JELEK SZERINT PEREN KÍVÜLI EGYEZSÉG LESZ A VÉGE A FALLOT JOGOKÓL FOLYÓ PERNEK A BETHESDA ÉS AZ INTERPLAY KÖZÖTT

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

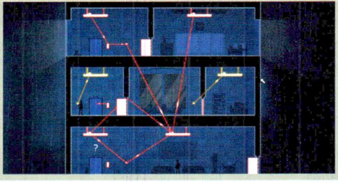




Gunpoint

http://www.gunpointgame.com/

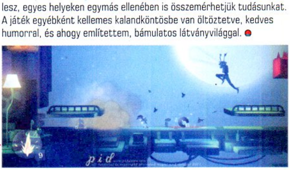
Várhatóan tavasszal fog megjelenni egy angol úriember, Tom Francis egészen izgalmas és innovatív játéka. A Gunpoint főhőse egy szuperügynök, akinek különféle, szigorúan őrzött intézményekbe kell bejutnia. Különleges felszerelése lehetővé teszi, hogy felmásszon az épületek oldalán, biztonságban kiugorjon az ablakokon – de a legjobbak azok a kütyük, amelyekkel össze tudjuk „kócolni" az elektromos berendezések áramköreit. Ha például a lift hívógombjához kötjük az alsó szint világítását, ennek kapcsolójához pedig egy ajtó zárját, a felvonó aktiválásakor odalent sötét lesz, emiatt a biztonsági őr megpróbálja felkapcsolni a villanyt, ami ugye kinyitja számunkra az ajtót... A lehetőségek száma szinte végtelen, így a legőrültebb és legbonyolultabb megoldásokat találhatjuk ki a továbbjutáshoz, ami teljesen egyedi játékmenetet és kellően magas újrajátszási faktort jelent – ráadásul a John Roberts és Fabian van Dommelen által készített grafikai körítés is rendkívül stílusos, gusztusos...



Pid

http://www.pidgame.com

Amikor 2011 decemberének elején felkerült a világhálóra a GRIN romjaiból alakult 11 fős svéd Might and Delight első játékának előzetese, az indie-szféra egy emberként hörrent fel. A Pid ugyanis nemcsak döbbenetesen néz ki, de játékmenete is egészen zseniálisnak tűnik, mert bár az alapmechanizmus a napjainkban népszerű pörgős 2D-s platformjátékokra hajaz (lásd: Super Meat Boy), kapunk egy speciális energiafegyvert, melynek segítségével tudjuk manipulálni környezetünket, legyen szó az ellenségek és tárgyak mozgatásáról, a lövedékek kivédéséről, berendezések aktiválásáról, a pálya átrendezéséről. Ráadásul ezen eszköz segítségével tudunk egy haverunkkal kooperatívan a direkt erre a módra kihegyezett etapokon boldogulni, és bár az együttműködés nagyon fontos lesz, egyes helyeken egymás ellenében is összemérhetjük tudásunkat. A játék egyébként kellemes kalandköntösbe van öltöztetve, kedves humorral, és ahogy említettem, bámulatos látványvilággal.

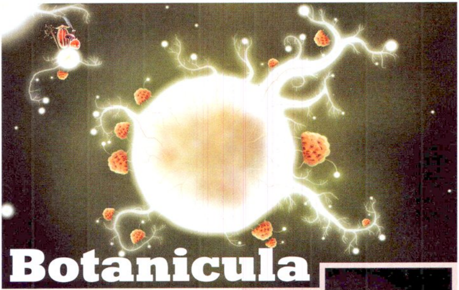


Sarcia

http://www.sarcia.net

Mire e sorokat olvassátok, elvileg már megvásárolható a hivatalos weboldalról Michael Lavoie epizódos kalandjátékának első felvonása. A Sarcia megjelenésében és hangulatában olyan klasszikus elődök nyomába ered, mint a Zelda, az Ico vagy a Shadow of the Colossus, és elsősorban a felfedezésre, különféle feladványok megfejtésére koncentrál. Igazi különlegességét az adja, hogy Lavoie barátunk két év alatt kifejlesztett egy teljesen egyedi nyelvet, és a továbbjutáshoz, a rejtvények megoldásához e nyelv szavait kell megtanulnunk, majd a megfelelő helyen, a megfelelő sorrendben „visszamondanunk" -- menteni például az „emlékezz" szót kiválasztva tudunk, beszélgetéshez a „mondd" szót kell kijelölni. Jómagam a nulladik résznek nevezett, nyúlfarknyi demót próbáltam ki, de már ennek hangulata is abszolút megvett, amiben egyébként nagy szerepe van a zeneszerzőnek, Yann Van Der Cruyssennek, aki korábban olyan címekkel tette le névjegyét, mint a Blocks That Matter vagy a Knytt. A tervek szerint az egyes epizódok 2-3 dolláros áron jelennek meg 2-3 havonta, és egy-másfél órányi játékot kínálnak majd.

HIHETETLEN, DE A WORLD OF GOO IPHONE-OS VÁLTOZATÁT 2012. JANUÁR KÖZEPÉIG EGY MILLIÓNÁL IS TÖBBSZÖR TÖLTÖTTÉK LE



Botanicula

http://amanita-design.net/games/botanicula.html

Korábban már megemlítettem rovatunkban ezt a játékot, bár akkor még sokat nem tudtunk róla. Nos, azóta kiderült, hogy a Botanicula leginkább a kis cseh csapat korábbi gyöngyszemére, a Samorostra hajaz, azaz egy kellemes kis kalandcímről van szó, mely a felfedezés, rácsodálkozás örömét nyújtja, egyedi látványvilággal és nagyszerű zenével, melynek jó része emberi hangokból épül fel. Főhősünk öt fura élőlény, akik elindulnak, hogy megmentsék az otthonukul szolgáló fát egy gonosz parazitától. Az említett muzsika, az organikus, élő környezet, a mindent átlengő, szeretni való humor egy újabb páratlan élménnyel fogja megajándékozni az indie-címek szerelmeseit – úgy tűnik, az Amanita Design továbbra sem tud hibázni....

The Iconoclasts

http://www.konjak.org

Az 1986-os születésű Joakim Sandberg igazi megszállott, hiszen egyfolytában árasztja magából a jobbnál jobb ötleteket. Sajnos hajlamos rá, hogy az ezekből születő koncepciókat félbehagyja, pedig ha befejezi, olyan kis csudák születnek belőlük, mint a Noitu Love vagy a Legend of Princess. Sokáig úgy tűnt, az Iconoclasts is befejezetlen marad, ám a kiadott alfaverziót kipróbálva olyan sokan zaklatták Joakim barátunkat (és ami ennél is fontosabb: támogatták meg anyagilag), hogy beadta derekát, és ígérete szerint elkészíti ezt a remeknek ígérkező, jópofa kis platformcímet. A magam részéről nagyon várom, tényleg szuper a cucc, érdemes kipróbálni az említett, a hivatalos oldalról letölthető demót.

Wyv and Keep: The Temple of the Lost Idol

http://www.jollycorpse.com/wyv-and-keep/

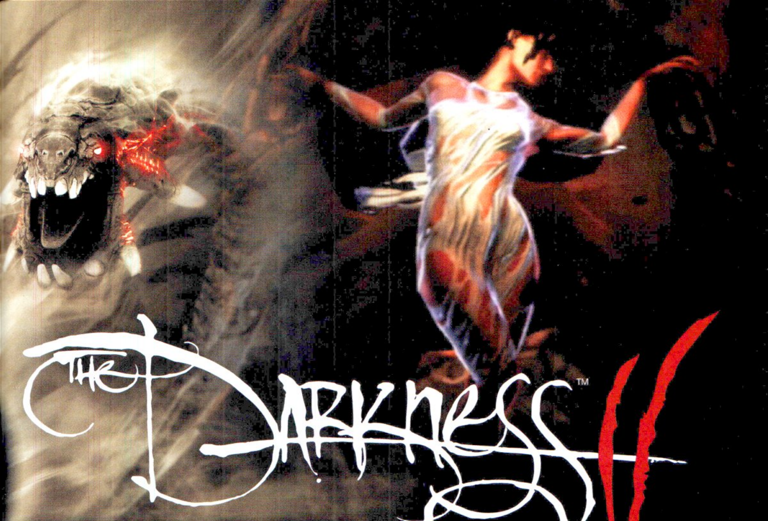
A Jolly Corpse új játéka egy mókás platform-puzzle, melyben csak két főhősünk együttműködésével tudjuk az egyes etapokat teljesíteni. A két kincsvadász az Amazonas mélyén egy ősi templom falai között kalandozik, és tényleg minden tudásukra (illetve tudásunkra) szükség lesz, hogy elkerüljük a csapdákat és megoldjuk a néha megoldhatatlannak tűnő feladványokat. A játékot persze egymagunkban is játszhatjuk (ilyenkor felváltva terelgetjük a párost), de a nagy móka nyilván az lesz, amikor az online kooperatív mód segítségével egy haverunkkal közösen próbálunk túljutni a pályákon. A Wyv and Keep megjelenési dátuma még nem ismert, de már előrendelhető a hivatalos honlapon és a Desurán alig 8 dollárért, amiben ráadásul némi extra (folyamatosan frissített pályaszerkesztő, további Jolly Corpse játékok bétatesztelése, ilyesmi) is benne foglaltatik.

„Indizz" konzolon is!

http://thatgamecompany.com/games/journey/
http://www.weareminority.com/
http://spikysnail.com
http://polytroncorporation.com/61-2

Bár rovatunkban elsősorban a PC-s címekre koncentrálunk, 2012-ben is lesz pár olyan konzolexkluzív játék, amire érdemes odafigyelni. Ilyen PSN-re a Thatgamecompany varázslatos hangulatú, különös utazása, a Journey, illetve a szintén meglehetősen szürreális Papo & Yo című akció/kaland/puzzle a Minoritytől (mindkét cím számos kategóriában a 2011-es E3 legjobbja lett). XBLA-ra szintén két címet emelek ki. Az egyik a mókás és pörgős puzzle-platformjáték, a The Splatters (SpikySnail Games, az IGF 2011 döntőse a Technical Excellence kategóriában). A másik a már régóta beígért, és remélhetőleg idén végre megjelenő, megjelenésében az Escher-féle optikai illúziókra, játékmenetében a Crushra emlékeztető Fez, amely megnyerte az „Excellence in Visual Arts" díjat az IGF-en – igaz, még 2008-ban, de hát ugye ebben a szegmensben nem szokatlan a több éves fejlesztési idő...

A MICROSOFT FRISSÍTETTE AZ XBLA INDIE-FEJLESZTŐKET ÉRINTŐ SZABÁLYOZÁSÁT: NAGYOBB, TÖBB ÉS OLCSÓBB CÍMEK JÖHETNEK



The Darkness II

[ÍRTA BATE]

TAVALY ÉV VÉGÉN ABBAN A SZERENCSÉBEN VOLT RÉSZÜNK, HOGY A VILÁGON AZ ELSŐK KÖZÖTT PRÓBÁLHATTUK KI A THE DARKNESS MÁSODIK RÉSZÉT, AZT A JÁTÉKOT, AMIBEN EGY DÉMONI KÉPESSÉGEKKEL MEGÁLDOTT KARAKTERT IRÁNYÍTHATUNK FIRST PERSON NÉZETBEN. SZÍVKITÉPÉS, DÉMONI CSÁPOK, POKOLBÉLI SEGÍTŐ, FEKETE LYUKAK – FEBRUÁRBAN ÉRKEZIK AZ IDEI ÉV EGYIK LEGVÉRESEBB JÁTÉKA, A GURU EGYIK TITKOS FAVORITJA, EZÚTTAL PC-RE IS!

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Digital Extremes

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2012. 02. 10.

STÍLUSMINTA

The Darkness
2007 (2K GAMES)

A The Darkness első része a PC-s közönség nagy bánatára nem jelent meg asztali számítógépekre, ami főleg azért kár, mert a 2007-ben debütált játék azon kevés képregényadaptációk közé tartozik, amelyek nagyszerűen házasították az eredeti történet egyes részeit a videojátékok adta lehetőségekkel. Főhősünk Jackie Estecado volt, az egyszerű gengszter, aki az első rész nyitányában – a születésnapján – elcseszett egy akciót, amit maffiavezér bácsikája azzal igyekezett meghálálni, hogy megpróbálta végleg kipucolni hősünket a „családból". Jackie életét csak a váratlanul feltűnő gonosz entitás, a „sötétség" (darkness) mentette meg, olyan képességekkel megáldva/megátkozva a piti bűnözőnket, melyeknek köszönhetően képessé vált szembeszállni az őrület komoly jeleit mutató nagybátyjával is...

KÉT ÉVVEL KÉSŐBB...

A The Darkness második része két esztendővel az első rész fináléja után veszi fel a fonalat, Jackie már tiszteletben álló maffiavezér, aki még mindig nem tette túl magát egykori kedvese erőszakos halálán, ellenben sikeresen elnyomta a lelkéhez ragadt sötétséget, és a játék elején éli a tehetős bandavezérek kényelmes életét.

Az első pálya – az opcionális „mi történt az előző részben" videó után – rögtön egy étteremben nyit, ahol hősünk épp két bögyös szőkeséggel igyekszik elkölteni a vacsoráját, mikor is támadás éri a helyet, Jackie pedig csak a hű embereinek köszönhetően éli túl a golyózáport. A Molotov-koktél viszont már keményebb dió, és karakterünk ekkor már csak az ismét felszínre törő sötétségnek köszönhetően tarthatja meg az életét. Miután a frissen visszatért démoni képességeink segítségével felmorzsoljuk a támadóinkat, két cél lebeg előttünk: megtudni, hogy ki robbantotta ránk az éttermet, és rájönni, hogy pontosan miért. Azt hinni persze, hogy ez csupán egy rivális banda támadása volt, igen nagy naivitás lenne.

VISSZA A SÖTÉTSÉGBE

A Starbreeze Studios által fejlesztett The Darkness egyik legnagyobb újdonsága ugye az

Az első résszel ellentétben ezúttal már nem kell választanunk a sötétség erői és a fegyverek között, akár egyszerre is használhatjuk őket. A pisztolyokkal gyengíthetjük az ellenfelet, aztán mikor a közelünkbe ér, egy csapással kettészelhetjük a szerencsétlent

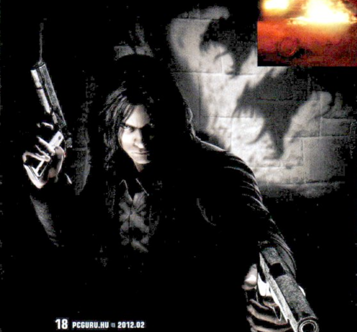
volt az akkori tucat FPS-ekhez képest, hogy nem csupán fegyverekkel irthattuk az elénk kerülő ellenfeleket, hanem mindenféle túlvilági képességekkel (szó szerint) darabokra szedhettük őket.

Nincs ez másként a folytatásban sem, és az első részben megismert rendszer az új fejlesztőcsapatnak (Digital Extremes) köszönhetően újabb és izgalmasabb lehetőségekkel ajándékozza meg a játékosokat. Hősünk egyrészt magához vehet számtalan lőfegyvert a pályák során, ám a forró ólmon kívül a rendelkezésünkre álló két sötét csáppal is rendet tehetünk a rosszfiúk között. Ha a sötét képességeink „aktiválódnak", akkor a képernyő jobb és bal oldalán megjelenik egy-egy méretes csáp, és ezek a pokoli teremtmények külön-külön is irányíthatóak. A jobb oldali társunk a közelharcban lehet a segítségünkre, használatával pillanatok alatt különböző módokon darabolhatjuk fel az elénk kerülő ellenfeleket, a bal oldali kicsikével pedig fegyvereket, lőszert és tereptárgyakat ránthatunk magunkhoz, ajtókat téphetünk fel, illetve sérült ellenfeleket ragadhatunk meg, vagy a halottak szívét téphetjük ki vele – na nem csupán a móka kedvéért, hanem azért, hogy ezzel a csemegével töltsük vissza az életerőnket.

Persze nemcsak a jobboldali csáp, de a baloldali is használható az ellenfelek ritkítására, hiszen a felszedett tereptárgyakat (csövek, parkolóórák, ajtók, ventillátorok, biliárddákók, stb.), vagy akár a megragadott ellenfeleket is elhajíthatjuk, sőt, akár kombózhatunk is, azaz a bal oldali lénnyel elkaphatjuk a már sérült rosszfiúkat, hogy aztán a jobb oldalival simán kettészakítsuk őket. Sőt, nem csak támadásra, de védekezésre is használhatjuk a csápjainkat, hiszen a bal oldali lénnyel leszakíthatjuk a kocsik ajtaját vagy a kukák tetejét, és az így szerzett tárgyakat pajzsként tarthatjuk magunk elé, amíg a kezünkben lévő fegyverekkel tüzelünk.

Ha sikerül megsebeznünk egy ellenfelet, akkor a bal csápunkkal megragadhatjuk és a levegőbe emelhetjük...

...a jobbal pedig végrehajthatjuk a kivégzést, aminek az eredménye a vásárolt fejlesztéstől függően lehet extra lőszer, életerő vagy akár pajzs is.



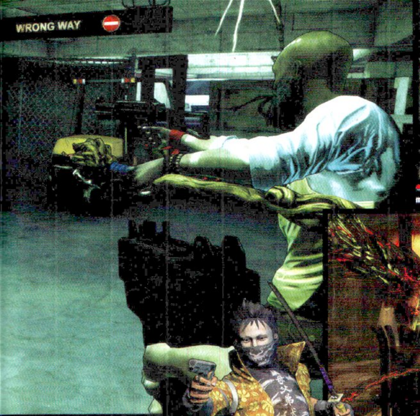
Bizony ám, jól olvastátok, az első résszel ellentétben ezúttal már nem kell váltogatnunk a lőfegyveres és démoni lehetőségek között, egyszerre használhatjuk őket, és nem csak a védekezős/lövöldözős felállásban. Ha elég ügyesek vagyunk, akkor egyszerre szórhatjuk az ólmot két fegyverből, miközben a bal csáppal mindenféle tereptárgyakat állítunk a rosszfiúkba, a jobbal pedig kettévághatjuk azokat, akik a kelleténél közelebb merészkedtek hozzánk. Talán már ebből is érződik, hogy a The Darkness II egészen elképesztő akciójeleneteket képes prezentálni, és ez nem csak a látvány miatt igen szórakoztató, hanem azért is, mert a kellően változatos lehetőségekre nem nagyon lehet ráunni.

FEJLŐDJ KEDVED SZERINT

Már csak azért sem, mert a játékban helyet kapott egy teljesen korrekt fejlődési rendszer is. Amíg az első részben a program az egyes küldetések során/után automatikusan osztogatta az újabb és újabb képességeket, ezúttal a főhős már esszencia pontokat gyűjt a különböző akciók végrehajtásával (minél látványosabban végzünk az ellenfelekkel, annál többet), amiket aztán a lilán világító démonportáloknál lehet elkölteni, méghozzá négy képességfa harminchét különböző fejlesztésére. Külön összeállítás jut a démoni erőknek (a sötét pajzstól kezdve a mindent beszippantó fekete lyukig), a különböző sötét kiegészítőknek (pl. kifogyhatatlan démoni lövedékek), a fegyvereknek (több lőszer, robbanó lövedékek) és a csápokkal kivitelezhető kivégzési bónuszoknak (extra élet, lőszer, pajzs). Az egyre durvább lehetőségek persze egyre több pontot igényelnek, így hosszú időn keresztül mindig van bónusz motiváció az előrehaladásra, továbbá folyamatosan megjelennek újabb és újabb lehetőségek, amiket be lehet vetni a ránk rontó gazfickókkal szemben.

NEM VAGY EGYEDÜL

A csápokkal és a fejleszthető extrákkal persze még korántsem ért véget a sötétség erejének előnyeit taglaló lista. Az első



A második részben már nem tudunk darklingeket idézni, cserébe viszont mindig velünk van egy kicsi démon, aki még a harcokban is besegít, ha kell.

Már az első részben is elérhető volt a swarm képesség, és ezt a folytatásra is meghagyták az új fejlesztők. Ha megvásároljuk ezt a „fejlesztést", akkor könnyedén összezavarhatjuk az ellenfeleinket.

KÉPREGÉNYES ALAPOZÓ

Darkness karaktere először a Witchblade képregény 10. számában tűnt fel 1996-ban, majd még ugyanebben az évben saját sorozatot kapott a Top Cow képregénykiadótól. A figurát Marc Silvestri, Garth Ennis és David Wohl alkotta meg, és a sorozat a kilencvenes évek végéig hatalmas sikernek örvendett. Az ezredfordulót követően, 2002-ben a sorozatot újraindították, és ez a széria egészen 2005-ig volt életképes, amikor is megszűnt. A harmadik nekifutásra 2008-ban került sor, a képregénynek azóta is havonta jelennek meg folytatásai. A rajzolt füzetekben szintén Jackie a főszereplő, azonban ő nem maffiózókkal veszi fel a harcot, hanem mindenféle földöntúli teremtményekkel, és a videojátékos alteregótól eltérően nem is akar megszabadulni a sötét képességektől.

részben külön képesség volt, hogy kis lényeket, darklingeket idézhettünk meg, a folytatásban viszont már a kezdetektől velünk tart egy apró kis démon, aki több szempontból is feldobja a játékmenetet. Egyrészt hajlamos zöld felhőket szellenteni, levizeli a hullákat, néha pedig beszólogat nekünk, másrészt mindig mutatja az utat, hogy pontosan merre kell menni, ráadásul a harc hevében ő is megtámadja az ellenfeleinket, hathatósan segít minket a küzdelmekben (pl. az egyik kisebb bossfightnál ő adogatta a győzelemhez szükséges gázpalackokat), sőt, alkalmanként még a bőrébe is belebújhatunk, hogy eljussunk olyan helyekre (mondjuk egy szellőzőrendszeren keresztül), ahová Jackie különböző gátló tényezők miatt már képtelen bejutni.

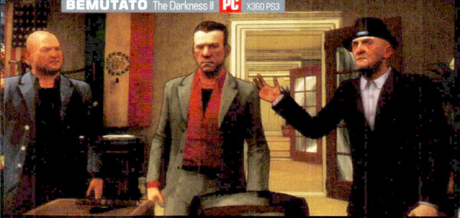
A The Darkness 2, akárcsak az elődje, biztosan ki fog tűnni a tucat FPS-ek tengeréből, ráadásul ez a rész jön PC-re is!

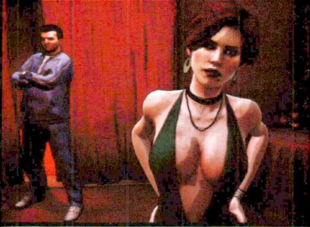
NEM VAGY LEGYŐZHETETLEN

Ám hiába van a kis ördögi társunk, hiába segítenek minket démoni csápok, ezekkel együtt sem vagyunk legyőzhetetlenek. Egyrészt mindig jelentős túlerővel kell megbirkóznunk, másrészt ezúttal már nem csupán a maffia csatlósai az ellenfeleink, hanem olyan figurák, akik pontosan tudják, hogy mivel állnak szemben, sőt, pont, hogy azt akarják megszerezni, amivel Jackie rendelkezik. A sötétségnek pedig egyetlen igaz ellenfele van, a fény, erre pedig nekünk is hatványozottan oda kell figyelnünk. Habár a program mindig éjszakai környezetbe kalauzolja a játékost, ennek ellenére résen kell lennünk, ha ilyen-olyan fényforrásokhoz közelítünk, hiszen ha túl nagy mennyiségű tiszta fény éri hősünket, akkor elveszíti sötét képességeit, a világ összekavarodik körülötte és jóval sebezhetőbbé válik a támadásokkal szemben (sőt, a túlzott „fénybevitel" akár a hősünk halálához is vezethet).

Ezen gyengeségünk viszont nyilvánvaló az új ellenfeleink számára is, így a pályákon nem csak szimpla lámpákkal (ezek könnyen kilőhetőek), de direkt ellenünk kihelyezett reflektorokkal (amiknek az áramforrását külön el kell majd intéznünk) is találkozhatunk, továbbá találkozhatunk majd olyan ellenfelekkel is, akik eleve fényágyúkkal igyekeznek megállítani minket. Éppen ezért nem lesz elég csak berongyolni egy helyszínre, aztán leméészárolni mindenkit, aki szembejön, hanem kicsit gondolkodni is kell, odafigyelni a lámpákra, reflektorokra, és ha szükséges, érdemes fedezékbe vonulni, vagy éppen egy sötét helyre csalni a ránk vadászó ellenfeleket.

A ránk támadó haramiák mesterséges intelligenciája ugyan nem példaértékű (á la Halo), de azért komolyabban panaszkodni sem lehet rá, hozza a 2012-ben elvárható kötelezőt. Az ellenlábasaink fedezékbe vonulnak, olykor megkerülnek minket, igyekeznek túljárni az eszünkön, sőt, idővel fejlődnek is, hiszen egy ponton túl például már páncélt viselnek, ami megvédi őket attól, hogy a bal csápunkkal megragadhassuk és kivégezhessük őket. És ez még csak a játék egyharmada (a preview verzióban



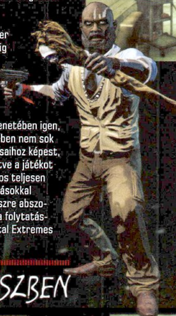


Az új epizódban Jackie már egy igazi bandavezér, és olyan szimpatikus alakok veszik körbe, mint ez a három úriember a képen. Ők a jó fiúk a történetben, most képzeljétek el, hogy milyenek lehetnek a rosszak.

ennyi volt elérhető), mi pedig biztosak vagyunk benne, hogy a játék további része bőven tartogat még meglepetéseket Jackie és a sötétség számára.

A NAGYBETŰS HANGULAT

A 2007-es Darkness, bár nem kapott mindent elsöprő sajtóvisszhangot, megfelelően teljesített, azonban nem csak a brutalitásával és a démoni lehetőségeivel vívta ki a játékosok rajongását, hanem a rendesen összerakott sztorival és a kellően komor hangulattal is. Habár a második részt még nem volt lehetőségünk végigjátszani, de az előző részben megismert sötét atmoszféra most is hatványozottan jelen van, a helyszíneket és a főhőst folyamatosan egy sajátos hangulat lengi körül, és az eddig látottak/hallottak alapján nagy valószínűséggel a végső történetre sem lehet majd panasz. A Darkness II első harmadában feltűnő ellenfeleink kellően sötét alakok, akik tisztában vannak Jackie múltjával és „képességeivel", és már az általunk kipróbált verzióban is találkoztunk jó pár rejtélyes és magyarázatra szoruló (tehát kifejezetten érdekes) momentummal, ráadásul sikerült a történetbe szőni az előző részben elhunyt Jennyt is, ami kellő misztikummal és érzelemmel tölti meg a helyenként meglehetősen véres képsorokat.



A háttérsztori és a karakter adta pozitív érzéseket pedig tovább mélyíti a teljesen új dizájn, ami merőben eltér attól, amit az előző részben megtapasztalhattunk. A 2007-es Darkness játékmenetében igen, viszont a látvány tekintetében nem sok újdonságot mutatott a társaihoz képest, az akkori színvonalat tekintve a játékot fejlesztő Starbreeze Studios teljesen átlagos grafikai megvalósításokkal dolgozott. Ez a második részre abszolút megváltozott, ugyanis a folytatásban a stafétát átvevő Digital Extremes a cel-shading technológiát használva (lásd még: pl. Borderlands) alakította ki a látványt, így a The Darkness II jóval képregényesebb és különlegesebb látványvilágot kapott, mint a mostanában divatos, a maximális élethűségre törekvő háborús FPS-ek. Valószínűleg már a képeken is látszik, de leginkább mozgás közben, saját szemmel nézve érzékelhető, hogy a játék nem csak a cel-shadingre oly jellemző, erős fekete kontúrokat kapta meg, de az összes szereplő, és minden egyes textúra kézzel festett alapokból van felépítve, így kis túlzással kijelenthető, hogy a The Darkness II különbözik mindentől, amit eddig videojátékokban láthattunk. A játék

EZ TÖRTÉNT AZ ELŐZŐ RÉSZBEN

A SÖTÉTSÉG ERŐINEK GYILKOS KELLÉKTÁRA

Akárcsak a The Darknessben, a második részben is rengeteg sötét lehetőség áll Jackie rendelkezésére, hogy felvegye a harcot a rá rontó gazemberekkel szemben. Magyarázó képünkön a már a játék elejétől elérhető legalapvetőbb, a játék során legtöbbször használt „funkciókat" vesszük sorra.

A démoni képességek persze korántsem jelentik azt, hogy Jackie sebezhetetlen lenne. Sőt.

A játék dobozán nem véletlenül szerepel a 18-as karika. A The Darkness II nem spórol sem a vérrel, sem a helyenként igencsak hátborzongató jelenetekkel.

által nyújtott látvány egyszerre képregényes és élettel teli, az alkalmazott speciális technikának köszönhetően a helyszínek egyrészt teljesen egyediek, másrészt a sötétséggel végrehajtott támadások és akciók kellően brutálisak, és – bár lehet ez furcsán hangzik majd – a maguk nemében egészen gyönyörűek.

TITKOS FAVORIT?

A fenti sorokból talán már érződik, hogy igencsak meg vagyunk elégedve a Darkness második részével, azaz pontosabban fogalmazva azzal, amit 3-4 órás előzetes verzió nyújtott. Különleges látvány, dinamikus és változatos harc, érdekes megoldásokkal megtűzdelve, normális mesterséges intelligencia által nyújtott kihívások mellett. Igaz ugyan, hogy jó pár, az előző részben megismert játékelem (előreküldhető csápok, több megidézhető lény, némi szabadság a pályákon) hiányzik, helyettünk viszont kaptunk jó pár kellemes újdonságot, egy folyamatosan jelen lévő segítőt, egyszerre használható csápokat és fegyvereket, fejlődési rendszert és új képességeket. És ez még nem minden, hiszen ezúttal is kapunk majd többjátékos lehetőségeket, sőt, az újdonságok sorát bővíti a Vendettas névre keresztelt, négy fős kooperatív mód is (amit sajnos a multihoz hasonlóan még nem volt lehetőségünk kipróbálni).

Első blikkre tehát igencsak ígéretes programmal van dolgunk, könnyen válhat belőle a 2012-es év első negyedének egyik legélvezetesebb játéka. Értékelést persze még direkt nem adtunk, hiszen nem volt lehetőségünk végigjátszani a programot, illetve még a többjátékos lehetőség színvonalát is homály fedi. Arról nem is beszélve, hogy a játékot tartalmazó tesztverziót csak Xbox 360-on volt lehetőségünk kipróbálni, így még nem tudjuk, hogy pontosan hogy sikerült a PC-s port, pedig arra kifejezetten kíváncsiak lennénk, hogy miképp is működik az irányítás. Kontrollerrel tökéletes, de azt még nem tudjuk elképzelni, hogy egérrel és billentyűzettel hogy lesz irányítható egyszerre a karakter, a két csáp, illetve a fegyverek – konzolon ugyanis ehhez adott volt a gombok mellett két analóg kar is, a PC mellé viszont csak egy egér van, no meg rengeteg gomb. Ennek ellenére mi pozitívan tekintünk a végleges verzió elébe, bízunk a Digital Extremes fejlesztőiben, és reméljük, hogy a The Darkness II egésze legalább annyira szórakoztató lesz (ha nem szórakoztatóbb), mint az előzetes verzióval töltött néhány óra.

100 JÁTÉK mielőtt eljön a világvége

Tavaly szép évünk volt, és 2012 is jónak ígérkezik – persze csak akkor, ha a következő hat oldalon felsorolt 100 játék mindegyike (az egy kakukktojást leszámítva) megjelenik még azelőtt, hogy kiderülne, mennyire voltak nagy spílerek a maják. Meglehetősen masszív lista ez, ráadásul még véletlenül sem a teljesség igényével készítettük. Számos ígéretes cím kimaradt, de igyekeztünk inkább azokat előtérbe állítani, amik biztos kiadói háttere biztossá teszi a megjelenést. A tavalyi listához hasonlóan most is minden fontos adatot feltüntettünk, újítás azonban, hogy ezt a cikket a jövőben is használhatjátok majd: a kis rubrikákban hagyott jelzések segíthetnek eligazodni a nevek, megjelenések és vágyálmok alkotta kusza dzsungelben. Boldog új évet mindenkinek!

ALAN WAKE

horror-kaland — 2012. tavasz

Konzolon megbukott, pedig a generáció talán leghangulatosabb túlélő horror játéka volt, de ez kellett ahhoz, hogy a Remedy hátraarcot csináljon, és végre tényleg befejezze a PC verziót. Alan, ébredj!

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

ALIENS COLONIAL MARINES

FPS — 2012. tavasz

Ha egy Aliens játékban szerepel a Sulaco, az LV-426 és az első Alien kihalt űrhajója, az rossz játék már nem lehet, pláne, ha a Gearbox áll mögötte. Az arctámadóknak és az alieneknek annyi.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

ALL ZOMBIES MUST DIE

shooter-RPG — 2012. január

Újabb twin stick shooter, a már unalomig ismert zombi témában. Viszont RPG szerű fejlődés, craftolás és questek vannak benne, ráadásul rögtön négy fő részére, tetszetős, rajzfilmes tálalásban.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

ARMA III

FPS — 2012. nyár

900 ezer négyzetkilométeres terület, 50 falu, teljesen lerombolható épületek és remélhetőleg most már nem rekordmennyiségű bug – az ArmA kísértetiesen életszerű háborúja jövőre folytatódik.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

BANGBANG RACING

autóverseny — 2012. tavasz

A Digital Reality kiadásában, mobilról PC-re is költöző autós játék a Death Rally-szerű, gyerekes száguldást éli újra, remek fizikával, rengeteg pályával és kocsival és egy nagy adagnyi izgalmas futammal.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

BIOSHOCK: INFINITE

FPS — 2012

Az égben, a felhők között lebegő város, forrongó, polgárháborús viszonyok és egy megmentésre váró, csodaképességekkel rendelkező leányzó. A BioShock megint parádés kalandokra készül, az eredeti csapattal.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

BLACKLIGHT: RETRIBUTION

f2p FPS — 2012

Free to Play FPS kevés van a piacon, a Blacklight folytatása így hiánypótló is lehet: RPG-szerű fejlődésével, sok térképével és játékmódjával van esélye arra, hogy ne tűnjön el a süllyesztőben.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

BORDERLANDS 2

FPS — 2012

Pandora újabb kalandokkal vár. Ezernyi új, egyedibb fegyver, továbbfejlesztett küldetésrendszer, jobb járművek, kidolgozottabb történet és karakterek – vagyis minden, ami a Borderlandsből csak hiányzott.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

BOTANICULA

kalandjáték — 2012

Point'n click felfedezőjáték – ennél többet mi se tudunk a Machinariumot elkövető cseh srácok új játékáról, de ha az elődből építkezünk, akkor biztos, hogy ez is gyönyörű lesz, és talán még egyedi is.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

BROTHERS IN ARMS: FURIOUS 4

FPS — 2012. április

Alternatív második világháborús történet begőzölt katonákkal, a Borderlands szellemiségében. Megijedni nem kell, az őrült kooperatív BiA bevallottan mellékszál, annak viszont tökös és szép.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

CARRIER COMMAND: GAEA MISSION

stratégia — 2012. tavasz

33 szigetből álló bolygó, valós idejű napszakváltás és időjárás, csata földön, vízen és levegőben, a Taurus bolygó meseszép helyszínein. Egy játéktörténelmi klasszikus méltónak tűnő feltámasztása.

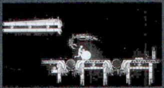
■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

CHOPLIFTER HD

árkád — 2012

Rabmentés helikopterrel, a nyolcvanas évek szellemiségében. A Chopliftert remake-elni nem tűnik nehéz feladatnak, ráadásul e mögött a legendás Brian Fargo áll, remélhetőleg aktív munkatársként.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS



CLOSURE
logikai — 2012. tavasz

Logikai platformer, ahol előrejutni csak a fénnyel és kézben cipelhető lámpákkal lehet – ha kialszik a fény, eltűnik a pálya is. Újabb sikercím a továbbfejlesztett, ingyenes flashjátékok birodalmából?

ÉRDEKEL · MEGVESZEM · HALASZTÁS

COMBAT WINGS: THE GREAT BATTLES OF WW2
repülős — 2012. február

Félárkád háborúzás a levegőben, a második világháború legismertebb, leglátványosabb, legintenzívebb csataterein, Berlin, a Csendes-óceán vagy épp az afrikai sivatag felett, és remélhetőleg sosem alatta.

ÉRDEKEL · MEGVESZEM · HALASZTÁS

COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE
FPS — 2012. tavasz

Újrarázott Source-motor, új fegyverek, új kiegészítők, új játékmódok. Jövőre végre megkapja a vérfrissítést a kultikus Counter-Strike, de nem biztos, hogy a váltást nehezen tűrő közönség felkészült rá.

ÉRDEKEL · MEGVESZEM · HALASZTÁS

CRUSADER KINGS II
stratégia — 2012. február 7.

A Paradox stratégiákat ontó játékgyára most a Szent háborút dolgozza fel, Európa szemszögéből. Eszementen gazdag játékmenet mély taktikázással, egyszerű, a játékmenetet éltető tálalással, ahogy azt kell.

ÉRDEKEL · MEGVESZEM · HALASZTÁS

DARKSIDERS 2
akció-szerepjáték — 2012. június

Bosszút áll a Halál: az első rész eseményeit egy másik szemszögből megmutató D2 új dimenziókba merészkedik, új főhőssel, új mozdulatokkal és felejthetetlen, gigantikus csatákkal, az apokalipszis közepén.

ÉRDEKEL · MEGVESZEM · HALASZTÁS

DEAD STATE
stratégia — 2012

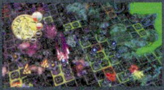
Menedzselj egy iskolát a zombi invázió közepén: építs minden támadást kibíró erődöt és közben lásd el a szerencsés túlélőket is – étellel, fegyverrel, ruhával és munícióval, ha egy mód van rá.

ÉRDEKEL · MEGVESZEM · HALASZTÁS

DEADLANDS
szerepjáték — 2012

Egy tető alatt találkozik a western, a horror és a steampunk stílus. A kultikus RPG-t az évek során már többen megpróbálták videojátékba önteni, de eddig még senkinek sem sikerült. Talán majd most?

ÉRDEKEL · MEGVESZEM · HALASZTÁS



DEFENDERS OF ARDANIA
tower defense — 2012. január

24 torony, 24 támadóegység, három faj – a magyar Defenders of Ardania az új trendet, a tower offense stílust lovagolja meg, ahol már nem csak védekezni, de támadni is kell a pazarul festő fantasy világban.

ÉRDEKEL · MEGVESZEM · HALASZTÁS

DISHONORED
akciók-kaland — 2012. tavasz

A steampunkot és az iparosodás korát vegyítő játék az Arx Fatalis, a Deus Ex és a Thief-sorozat közreműködőitől, a Half-Life 2 City17-jét megálmodó grafikus rozsdás, szenes, sötét tónusú ecsetvonásaival.

ÉRDEKEL · MEGVESZEM · HALASZTÁS

DOTA 2
dota — 2012

Minden idők egyik legsikeresebb modját a Valve vette a kezébe – a stratégiába oltott szerepjáték idegen a stúdiótól, de Dél-Korea és a világ felkészült az új, évekig tartó addikcióra.

ÉRDEKEL · MEGVESZEM · HALASZTÁS

EXTRASOLAR
logikai — 2012

Irányíts egy marsjárót a naprendszeren kívül, és fedezz fel egy ismeretlen bolygót, segítve a hozzád hasonló felfedezők kísérletét, a remek logikai játék, a Cogs fejlesztőinek tolmácsolásában.

ÉRDEKEL · MEGVESZEM · HALASZTÁS

FABLES
kalandjáték — 2012

A népmesék és a folklór legismertebb hősei és antihősei New Yorkba költöznek. Újabb képregény-feldolgozás kalandjáték stílusban, a licencjátékok kategóriájában egyre aktívabb Telltale-től.

ÉRDEKEL · MEGVESZEM · HALASZTÁS

FAR CRY 3
FPS — 2012. szeptember

Viszlát, Afrika, helló, trópusi sziget! A Far Cry sorozat visszatér a paradicsomba, hogy egy elveszett barátnő és a szigeten raboskodó többi szerencsétlen megmentésére siessen, süvítő golyókkal a nyomában.

ÉRDEKEL · MEGVESZEM · HALASZTÁS

FIFA 13
foci — 2012. szeptember

Ha új év, akkor új FIFA is. Napjaink legsikeresebb és legnépszerűbb fociszimulátora tovább rúgatja a bőrt, nem csak új kerettel, de kidolgozottabb mesterséges intelligenciával, fifikásabb játékosokkal is.

ÉRDEKEL · MEGVESZEM · HALASZTÁS

DIABLO 3
akció-RPG — 2012

Nehéz lett volna nem epekedni a Diablo három után közvetlenül a második rész befejezését követően, de a bétát többszörösen végigjátszva az ember valósággal a falat kaparná, várva azt, hogy a Blizzard mikor fejezi be végre. A tempójukat ismerve még sok van hátra, de a Diablo III és a stúdió korlátlan bizalmat élvez.

Miért lehetne nem szeretni őket és magát a játékot? Hiszen hozzájuk hasonló sikersorozata, a minőséget minden fölé helyező, céltudatos gondolkodása talán csak a Valve-nek van, de ők se rendelkeznek annyi és olyan népszerű sorozattal, mint a Blizzard-játékgyár. Nem véletlen, hogy a lassan két éve tartó hack'n'slash lázban minden játékot a még ki sem adott Diablo III-hoz kell hasonlítani, mert mindenki biztos benne, hogy ez lesz a mérce, ez lesz a játék, amely nem csak egy stílus csúcsa lehet, de méltán pályázhat 2012 legjobbja címére is. Feltéve, ha megjelenik: mivel a bétán túl vagyunk, most már bátran lehetne fogadásokat kötni a 2012-es megjelenést illetően, még abban a Blizzard időszámításban is, ahol a „hamarosan" heteket és hónapokat is jelenthet, és ahol a titoktartás annyira szigorú, hogy nem csak a Diablo III-ról nem lehetett tudni semmit a bejelentés előtt, de a még mindig készülő Titánból se szivárgott ki semmi. Sebaj: ráérünk még, előbb vár Diablo, várnak a pokoli kalandok!

FIREBURST
autós — 2012

Teljes átszabhatóság, offroad terepek, szédítő sebesség, excentrikus karakterek, nyolcfős multi – őrült versenyzés egy adrenalin, benzin és szakadó kasztni hajtotta világban, négy keréken.

ÉRDEKEL · MEGVESZEM · HALASZTÁS

GAME OF THRONES
szerepjáték — 2012. tavasz

A trónért folyó harc szerepjátékban is folytatódik. George R.R. Martin regényében az Éjjeli Őrség két tagja éli át a Tűz és Jég dala ciklus eseményeit, epikus jelenetek és csaták közepette.

ÉRDEKEL · MEGVESZEM · HALASZTÁS

HITMAN ABSOLUTION

akciójáték 2012

A Blood Money után senki se gondolta volna, hogy az 10 elmegy stílusos, de középkategóriás shootereket gyártani ahelyett, hogy folytatták volna a bérgyilkos kalandokat – hihetetlen leírni, de 2006 óta nem volt új Hitman játék a piacon. A várakozásnak szerencsére jövőre vége, hiszen érkezik az Absolution.

Hiába azonban a veterán fejlesztők és a bejáratott alapok, a Hitman a felszínt nézve csak névlegesen kötődik a hagyatékához. Mert ugyan a főszereplőjét és a bérgyilkosságot, mint témát meghagyta, de ez már egy új 47-es ügynök, olyan, aki ismeri a fedezékek fogalmát, jártas a rendes, hihető közelharcban, jobban elboldogul a tereptárgyakkal és a környezettel, és nem veti meg a pálya közbeni checkpointokat sem. Talán felesleges lenne azzal vitatkozni, hogy az Absolution által hozott újítások szükségesek-e, hiszen a Hitman mindig is azon sorozatok közé tartozott, amely otromba és suta megoldások tömkelegével volt tele, de témája és hangulata okán szinte mindent meg lehetett bocsátani neki – csak annyi változott, hogy most már, mint rendes, technikai szempontból is jól teljesítő játékként is megállja a helyét. Kihívója nem nagyon van, hiszen Sam Fisher a legutóbbi Splinter Cellben sem nagyon tudta kamatoztatni a hosszú inkubációs fázist. Talán majd a 47-es ügynök!

GHOST RECON ONLINE

taktikai shooter 2012

Future Soldierünk ugyan nem biztos, hogy lesz, de Ghost Recon nélkül biztosan nem maradunk. A sorozat első F2P epizódja temérdek küldetést és fegyvert kínál az online csatákhoz, mikrotranzakciós rendszerre húzva.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

GOTHAM CITY IMPOSTORS

fps 2012. január 11.

A Batmant és Jokert üldöző kosztümös rajongók fegyverekkel esnek egymásnak online. Döbbenetesen mély lehetőségek, a Call of Duty eszköztárból merítő funkciók, a Batman univerzumban.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

GRAND THEFT AUTO V

akciójáték 2012

San Andreas izgalmakkal teli állama visszatért: az ötödik GTA a sorozat történetének legnagyobb, legkidolgozottabb területét és a jól ismert játékmenetét hozza el, remélhetőleg még 2012-ben.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

GRIM DAWN

akció-szerepjáték 2012

Dota-szerű craftolás, ezernyi loot (pajzsok, fegyverek, potionök), komor, a viktoriánus korszakot idéző fantasy világ akció-szerepjátéknak megálmodva, a Titan Quest motorjával meghajtva.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

GUILD WARS 2

mmorpg 2012

A játékosok cselekedeteitől változó világ, dinamikus küldetések, dinamikus harcrendszer, mindezt előfizetési díj nélkül – a Guild Wars folytatása mindent elhoz, amire az ember csak vágyhat.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

JACK KEANE 2

kalandjáték 2012

A szegény ember Guybrush Threepwoodja egy sziget kincsét kutatja, klasszikus point'n click stílusban, húsevő növények és német humor társaságában. Nem feltétlenül a legjobb kombináció!

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

JOURNEY DOWN: OVER THE EDGE

kalandjáték 2012

Bwana és Kito benzinkutasból kalandorokká válnak. A point'n'click stílus legcsodásabb hagyományait továbbépítő indie játék, afrikai motívumokkal és sajátos humorral öregbíti a kalandjátékok hírnevét.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

KING ARTHUR 2

stratégia 2012. január 10.

Britannia a pusztulás szélén, Arthur király pedig egy totális háborúban próbál rendet teremteni. Nagyobb csaták, nagyobb seregek, intenzív bossharcok, epikus, fordulatokban bővelkedő történet.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

akció-RPG 2012. február 10.

A játékot Ken Rolston álmodta meg, a világot Salvatore találta ki, a stílust pedig Todd McFarlane szállítja, kiadónak pedig az Electronic Arts áll mögötte – franchise és ütős RPG születőben.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

LEGO BATMAN 2: DC SUPERHEROES

platformer 2012

Batman, Superman, a Zöld Lámpás és még a Csodanő is beugrik, hogy az új Lego Batman játékban ne csak a bőregér, de DC történetének összes fontosabb és ismertebb karaktere feltűnjön.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

LEGO LORD OF THE RINGS

platformer 2012

Nem ússza meg a LEGO kezelést a Gyűrűk Ura sorozat sem. Gandalf, Frodó és Mordor is kockákból épül újra, hogy megint elzarándokoljanak a Végzet hegyéhez ékszert és ambíciókat olvasztani.

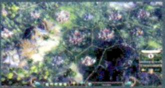
☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

MASS EFFECT 3

szerepjáték 2012. március 9.

A Reaperek már a Földön járnak, Shepard kapitány viszont a galaxist túrja, hogy szövetségeseket szerezzen az utolsó nagy összecsapáshoz. Mentsd meg az írhád és a galaxist a fotelből!

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS



MASTERS OF BROKEN WORLD

stratégia 2012

Nonlineáris, körökre osztott fantasy stratégia remake, hexákra osztott világban, többféle befejezéssel, a végjátékot súlyosan befolyásoló döntésekkel, sok mikromenedzsmenttel.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

MAX PAYNE 3

TPS 2012. március

A Remedyt a Rockstar, a bőrkabátos Maxet pedig többnyire egy kopasz, koszos trikóban flangáló, kivénhedt zsaru váltja. Flashbackek a múltban, harc a modern Dél-Amerikában, most már multiplayerben is.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

MECHWARRIOR

MMOTPS 2012. nyár

Jövő nyáron, a CryENGINE 3-mal a háta mögött tér vissza az évek óta szunnyadó, kultikus sorozat, most már online csatákkal és annyi, muníción fürdő mechával, amit ember játékban még nem látott.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

akció 2012

Új kezekbe került az MGS széria, legalább egy rész erejéig: az MGS4 után játszódó Revengeance főszereplője Raiden, na meg annak a kardja, amivel bárkit és bármit kettészel, legyen az ember vagy Metal Gear.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

METRO LAST LIGHT
FPS — 2012

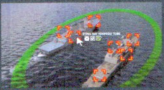
A moszkvai metró rémségei visszatérnek, és csak a titokzatos Rab lehet az egyetlen, aki a sötétség erőit vissza tudja csapkodni az orosz sztyeppe alá, vagy a saját dimenziójukba. Akárhova, csak innen el.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

MINER WARS 2081
akció — 2012

Bányászháború az űrben, kibányászható és teljesen lerombolható aszteroidákkal, ezernyi helyszínnel és egy perzisztens világgal, vérre és profitra éhes űrbányászok százaival, online és offline egyaránt.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS



NAVAL WAR: ARCTIC CIRCLE
stratégia — 2012. tavasz

35 millió négyzetkilométernyi tengeri terep, realisztikus időjárás, modern és futurisztikus egységek globális háborúja, a Paradox tolmácsolásában, a tengeren, a fölött és akár az alatt is.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

NEVERWINTER
MMORPG — 2012. ősz

Öt kaszt, beépített történet- és küldetésszerkesztő, klasszikus D&D szabályok egy mikrotranzakciók köré épített MMO-ban, a Neverwinter univerzumban, a stílus veteránjaitól, a Cryptictől.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

OF ORCS AND MEN
akció-szerepjáték — 2012. tavasz

Háború a köbön: mészárolják a goblinokat, levágják vagy bebörtönzik az orkokat, kardélre hányják az embereket. Akció-szerepjáték, ahol mind a három oldalt irányíthatod, a káosz közepette teremtve rendet.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

OTHERLAND
MMORPG — 2012

Unreal engine hajtotta kaland egy olyan cyberpunk jövőben, ahol virtuális háború folyik, középkori terepen, a Marson vagy egy lepukkant bárban, Tad Williams regényfolyama alapján.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

PLANETSIDE 2
MMOFPS — 2012

Az MMOFPS-stílus atyja visszatér, hogy folytassa a három frakció háborúját, gyalogos és járműves egységekkel, a frontvonalat ide-oda tolva, a világot és a háború állását a játékosok csatáihoz igazítva.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

PREY 2
FPS — 2012. tavasz

Ugrottak a portálok, megjelent a cyberpunk jövő, ahol félelmet nem ismerő fejvadászként kell levadásznod a megbízóid célpontjait. Akrobatikus mozdulatokkal, RPG elemekkel fűszerezett shooter a jövőben.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

PROTOTYPE 2
akció — 2012. április 27.

New York megúszta: Mercer a várost nem pusztította el, de a második rész új főhőse, James Heller kocsikat és helikoptereket hajigálva, hatalmasakat ütve használja ki a fertőzéssel kapott erejét.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

REALMS OF ANCIENT WAR
akció-RPG — 2012. tavasz

Szteroidfüggő, szünetet, pihenést nem ismerő hack'n'slash klasszikus fantasy világban, klasszikus hármas felosztásban (harcos, tolvaj, varázsló), erős kooperatív szállal és meglepően tetszetős grafikával.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY
TPS — 2012. március 23.

Egy rész erejéig nyugatra megy a Resident Evil, hogy az első rész eseményeit egy új csapattal ne csak újraélje, de több ponton át is írja. Horror helyett TPS, kooperatív módban vagy multiplayerben.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

RIDGE RACER UNBOUNDED
autós — 2012. március 2.

Árkád száguldásból a Burnout ihlette rombolós versenyzés lesz a Ridge Racer sorozatban. Városi terep, életszerűbb kocsik és pályaszerkesztő a főszerepben, határok és benzinkorlát nélkül.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

RISEN 2: DARK WATERS
RPG — 2012. április 27.

A titánok elleni háború folytatódik, tengeren és szárazföldön ölve az ellenfeleket, keresve az elveszett kincseket a szerepjátékban, ahol már nincsenek kasztok, csak tapasztalat, sors és szerencse.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

ROCKSMITH
ritmusjáték — 2012. május

Műanyag gitár helyett igazi elektromos hangszert használ a Ubisoft ritmusjátéka, ahol már nem a pontok és a játékélmény, hanem tényleg a zene, valamint az interaktív oktatás a főszereplő.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

ROTASTIC
logikai játék — 2012. tavasz

Bogyókergetés egy mozogni képtelen, de kiszögellések körül forogni képes főhőssel, flashjátékokat idéző megvalósításban, de erős tartalmi oldallal és multiplayer móddal. Út és pörgés a siker felé!

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

ROYAL QUEST
MMORPG — 2012. tavasz

Királyi kaland az orosz gyökerű Aura világában, ahol egy tető alatt kötött frigyet az alkímia, a mágia és a technológia, kiszolgálva az MMORPG stílussal járó kelléktár összes elemét.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

RAINBOW SIX PATRIOTS
FPS — 2013

Gyakorlatilag a múlt év legvégén, az előző számban írtunk róla, de nem tehettük meg azt, hogy a mostani összeállításban ne emlékezzünk meg az új Rainbow Sixről. Technikailag ugyan nem 2012-es játék, de ha már a Ubisoft ilyen korán bejelentette, akkor célszerűnek láttuk, hogy a kommandót mi is megint elővegyük!

A Rainbow Six a 2008. márciusi Vegas 2 óta parkolópályán volt – a Vegas 2 sikertelensége talán még indokolná a hosszabb inkubációs fázist, de látva, hogy a Patriots csak 2013-ban jelenik meg, bizony egyértelmű, hogy itt valami nagy dolog készül, hiszen ez a Rainbow Six már csak megközelítőleg olyan, mint a régiek. Azt mára talán már mindenki megemésztette magában, hogy taktikai térkép ezúttal sem lesz, az viszont már igazán meglepő, hogy a gonosz gúnyáját nem egy képzeletbeli orosz/arab ország ambiciózus szélsőségese húzza magára. Az ellenség már hazai földről, Amerikából érkezik az elégedetlen lakosság egy nem éppen jóhiszemű csoportjának képében. Belföldön háborúzni márpedig olyan dolog, amit eddig kevés játék mert témaként használni, pláne olyan elemekkel, mint öngyilkos merénylő a Times Square-en vagy gáztámadás a New York-i metróban. 2013-ig még vissza lehet csavarni az ilyen elemekből, de egy dolog akkor is biztos marad – a Rainbow Six végre visszatér!

SECRET FILES 3: THE ARCHIMEDES CODE

kalandjáték 2012

Nina és Max, a német hősök jövőre visszatérnek, hogy újabb rejtélyt oldjanak meg, a sorozatra jellemző, műanyaghatást keltő, minden sarkon, minden rejtélyes helyszínen veszélyt jelentő világban.

ÉRDEKEL MEGVESZEM HALASZTÁS

SHANK 2

akció 2012

Szétszakítva és újjáépítve. A Shank folytatása nem csak a látványon javít, de érzékenyebb irányítást, kidolgozottabb harcrendszert, bővebb fegyverarzenált és egy új multiplayer túlélőmódot is hoz.

ÉRDEKEL MEGVESZEM HALASZTÁS

SMITE

MMO 2012

Három stílus találkozik egyetlen játékban: a hack'n'slash, a DOTA és az MMO ihlette SMITE az istenek free to play alapokra helyezett online csatáját mutatja be, természetesen Unreal Engine-nel.

ÉRDEKEL MEGVESZEM HALASZTÁS

SNIPER ELITE V2

shooter 2012. április

Újabb adagnyi mesterlövészkedés a második világháborúban, Berlin szívében, az orosz invázió kezdetén. Lassított felvételen száguldó golyók, szétloccsanó koponyák, háború az árnyékvilágban.

ÉRDEKEL MEGVESZEM HALASZTÁS

SNIPER: GHOST WARRIOR 2

FPS 2012

Nem csak a világháború, de a modern hadszíntér is jó terepet ad a mesterlövészeknek, akik ezúttal is mesés tájakon, különleges küldetéseken aprítják az ellenséget, távolról, ahogy a bátrak szokták.

ÉRDEKEL MEGVESZEM HALASZTÁS

SOLARIS ASSAULT TECH

FPS 2012

Arénaharc a távoli jövő vér fűtötte indusztriális gladiátor játékban, mechákkal és pilótákkal, akik nem csak pusztítanak, de a győzelmekkel hatalmas pénzt is kaszálni akarnak.

ÉRDEKEL MEGVESZEM HALASZTÁS

SOUTH PARK: THE GAME

RPG 2012

A várost misztikus erők fenyegetik, te, az új srác pedig Stan, Kyle, Cartman és Kenny mellé szegődve küzdesz érte – kalandor, varázsló, paladin, tolvaj vagy zsidó kasztban, az Obsidian tolmácsolásában.

ÉRDEKEL MEGVESZEM HALASZTÁS

SPEC OPS: THE LINE

TPS 2012. tavasz

Mentőakció egy Dubaiban hátramaradt amerikai ezredesért, agresszív ellenfelek, mindent letaroló homokvihar és más természeti katasztrófák árnyékában, a tűző napon és a fagyos éjszakában.

ÉRDEKEL MEGVESZEM HALASZTÁS

SQUIDS

kalandjáték 2012. tavasz

Tintahalak bandába verődnek, hogy együttes erővel takarítsák ki a tenger mélyéről a mindent beterítő, mindenkit megfojtó fekete iszapot; a szerepjátékot, a stratégiát és a kalandot vegyítő stílusban.

ÉRDEKEL MEGVESZEM HALASZTÁS

STACKING

kalandjáték 2012. tavasz

Kaland a Matrjoska babák világában, ahol mindenki egy bábu, és a továbbjutás érdekében bárkibe bele lehet ugrani, avagy a legendás Double Fine megint egy egyedi, formabontó játékot készít.

ÉRDEKEL MEGVESZEM HALASZTÁS

STAR CONFLICT

MMO 2012

Intenzív online csaták, mély RPG-szerű fejlődés, klántámogatás, MMO formába öntött világ, hatalmas űrjárművek: az EVE Online árnyékában készül betömni a tátongó űrt a Star Conflict.

ÉRDEKEL MEGVESZEM HALASZTÁS

STAR TREK: THE GAME

akció 2012

A galaxis megint veszélyben, de Shepard kapitány helyett most az Enterprise legénységén a sor, hogy bolygókra utazzanak, űrállomásokat fedezzenek fel, és szitává lőjenek mindenkit, akit csak kell.

ÉRDEKEL MEGVESZEM HALASZTÁS

STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM

RTS 2012

Szkeptikusnak lenni egy Blizzard-játékkal kapcsolatban nem tűnik ésszerűnek – még akkor sem, ha a StarCraft II előtt epizódikus játékot a stúdió sosem gyártott, a modell pedig inkább tűnt egy pénzcsináló gépezet utasításának, semmint egy olyan rendszernek, amely sűrűbben tud minőségi játékot adagolni.

Erre azonban nem csak maga a StarCraft II cáfolt rá, de talán annak első „kiegészítője", a Zergeket előtérbe toló Heart of the Swarm is rá fog. Két év telt el a Wings of Liberty óta, a naptárak 2506-ot mutatnak, Sarah Kerrigan pedig a Zerg birodalom csúcsra jutásának rögös útját, a Zergeken belüli rivalizálás lezárását szeretné bemutatni, legalább húsz küldetésen keresztül. Kiegészítőről lévén szó a multiplayer alapját a StarCraft II adja, a Heart of Swarm inkább csak finomhangol. Ilyen változás 3 új egység elvesztése, illetve a meglévő oldalak bővítése – a Terranok és a Protossok is hármat kapnak, míg a Zergeknek kettő új jut, de a legnagyobb változáson a Thor megy át, mivel többé már nem lesz képes légi egységekre lőni. Ha az utóbbiból csak keveset értettél, ne ijedj meg: a StarCraft II továbbra is olyan keményvonalas stratégia marad, ahol a rövidítések és a szakszavak legalább annyira szerves részét képezik a játékélménynek, mint a háború maga, legyél zerg, protoss vagy terran.

STREET FIGHTER X TEKKEN

verekedős 2012. március 9.

Két rivális verekedős játék csap össze, hogy végre eldőljön: a Ryu vezette brigád, vagy a Tekken modern és amorf karakterei állják-e jobban a sarat. SFIV alapok, hibrid irányítás, erős online komponens.

ÉRDEKEL MEGVESZEM HALASZTÁS

SYNDICATE

FPS 2012. február 24.

A legendás sorozat visszatér, hogy FPS formában álmodja meg a cyberpunk jövőt, ahol a Földet uraló szindikátusok fegyverrel és hackeléssel küzdenek a piacukért, az ipari kémkedést éltetve.

ÉRDEKEL MEGVESZEM HALASZTÁS

TERA

MMORPG 2012

Az első „igazi" akció-MMORPG, ahol az MMO-k összetettsége találkozik az akciójátékok harcrendszerével. Közvetlen karakterirányítás a csaták alatt is a hetes szövetség fantasy földjén.

ÉRDEKEL MEGVESZEM HALASZTÁS

TEST DRIVE: FERRARI LEGENDS

autós 2012

Tovább száguld a Test Drive sorozat. 36 pálya, 52 legendás Ferrari autó, magasan fejlett mesterséges intelligencia, 8 fős multi, a Rally, a GT és a Formula 1 futamokat egyaránt tartalmazó versenyklinálat.

ÉRDEKEL MEGVESZEM HALASZTÁS

THE AMAZING SPIDER-MAN

akció — 2012. július

Epilógus, amely a film utáni eseményeket mondja el a szabadon felfedezhető Manhattenben, maroknyi, vadonatúj mozdulattal és az összes képességgel, amivel Pókember valaha is rendelkezett.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

THE JOURNEY OF IESIR

kalandjáték — 2012

Páratlanul gyönyörű, kézzel rajzolt és festett középkori kalandjáték, ahol a modern popkultúra és a klasszikus folklór keveredik egy teljesen egyedi világban, point'n'click irányítással.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

THE LOST CHRONICLES OF ZERZURA

kalandjáték — 2012. tavasz

Felejthetetlennek tűnő történet egy a Földet bejáró kalandorról, aki idegen kultúrák megismerésével próbál utána járni a misztikus Zerzura történetének, és a mélyben rejtőző titkoknak.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

THE MYSTERY OF THE WICKED VILLAGE

kalandjáték — 2012

Leonardo testvér jövőre visszatér, hogy rendje vezetőjének nyomába eredve öregbítse a spanyol kalandjátékok hírnevét. Kézzel festett, az elődnél változatosabb helyszínek egy detektív szerzetessel.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

THE SECRET WORLD

MMORPG — 2012

A világ, ahol minden összeesküvés-elmélet és legenda igaz, ahol a buszok és az internet mellett megfér a mágia és a babona, a játék, amely nemcsak kitolja a stílus határait, de újra is értelmezi azt.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

TOMB RAIDER

akció — 2012. ősz

A szilikon és a tini óhajok fűtötte Lara nincs többé: jövőre nemcsak egy új Lara Croft, de egy olyan új epizód is bemutatkozik, ahol a felfedezés és a harc mellé beköltözik tettestársnak a remek sztori.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

TORCHLIGHT 2

akció-RPG — 2012. tavasz

Annyira sokat késett, hogy a Torchlight 2-nél már botorság lenne dátumot írni. A folytatás azért készül, hogy multiplayerrel, sokkal kidolgozottabb helyszínekkel és mélyebb tartalommal kaszaboljon.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

TRIBES: ASCEND

FPS — 2012. tavasz

Ő találta ki, és ő is szeretné megint tökélyre fejleszteni a kaszt alapú online csatározást. Legalább három játékmóddal, pár klasszikus térképpel és ezernyi felejthetetlen csatával tér vissza a Tribes!

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

WAR WINGS: HELL CATZ

repülős — 2012

Az ezernyi hardveres kiegészítő után játékot készít a Madcatz. Nem is akármilyet, hiszen most a világháború csendes-óceáni ütközetei élednek újjá, acélmadarak és ólomgolyók keringőjében.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

WARGAME: EUROPEAN ESCALATION

RTS — 2012

Csaták a hidegháborús érában, fiktív ütközetekkel, ahol a NATO és a Varsói Szövetség hadereje egész frontos háborúba kezd, helikopterekkel, tankokkal, csapatszállítókkal, gyalogosokkal osztva a halált.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

W40K: DARK MILLENNIUM ONLINE

MMORPG — 2012

Ha Space Marine talán többet nem is lesz, az Ůrgárdisták soha véget nem érő háborúja online folytatódik – a W40k MMO a teljes kelléktárat felvonultatja, azt a Warhammer univerzumra húzva.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

WILDSTAR

MMORPG — 2012

Nexus, az ismert világ szélén álló bolygó felfedezőkre vár, klasszikus MMO-stílusban, fajokkal, frakciókkal, kasztokkal, életcélokkal, miniküldetésekkel és egy egészen egyedi grafikai stílussal.

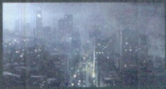
■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

WIZARDRY ONLINE

MMORPG — 2012

Free to play alapokra húzott MMORPG a Wizardry mostani otthonából, Ázsiából. Nagy újítása a végleges halál és a hardcoreabb nehézségi fok, ahol inkább a kihívás dominál, sem mint az instant játékélmény.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS



WORLD OF DARKNESS

MMORPG — 2012

Habár az EVE kínos, nyári botránya után a World of Darkness temérdek embert veszített, a vámpíros MMORPG témája miatt a WoD továbbra is a stílus egyik legjobban várt játéka, ha csillognak a vérszívók, ha nem.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

WORLD OF PLANES

MMO — 2012

Második világháborús MMO a leghíresebb ütközetekkel, több száz, történelmileg hű repülőgéppel, az utolsó anyacsavarig kidolgozott cockpittel, upgrade-elhető felszereléssel, hibrid missziókkal.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

WORLD OF WARPLANES

MMO — 2012

Szerelmes levél a repülős MMO-knak: történelemlecke a harmincas évek rotoros gépeivel kezdve, egészen a modern sugárhajtású gépekig. Átszabható repülők, gigászi online összecsapások!

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

WOW: MISTS OF PANDARIA

MMORPG — 2012

Vár Pandaria és az új faj, a harcos pandaren, akik a kataklizmát is sikerrel vevő World of Warcraft világban keresik a maguk helyét, ezernyi új küldetéssel, ellenféllel és bossal, sosem látott helyszíneken.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

X REBIRTH

akció-RPG — 2012

Rebootolja magát az X széria, hogy ne csak a veterán űrkalandorok, de az újonc pilóták is elboldogulhassanak a háború szaggatta világban, kereskedőként, harcosként vagy kalózként utazva a galaxisban.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

XCOM

FPS — 2012

Harmadszorra is visszamegy a tervezőasztalra az XCOM remake, hogy a csapat központú FPS témáját az ötvenes évek környezetével izgalmasan, érdekesen és tartalmasan adja össze a házasság szentségében.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

Y: THE CASE OF JOHN YESTERDAY

kalandjáték — 2012

New Yorkban hajléktalanokat égetnek halálra, mindegyikük testén egy Y jelet hagyva – az emlékeit elvesztő John Yesterday szerencsétlenségére, aki rögtön egy hatalmas konspiráció közepén találja magát.

■ ÉRDEKEL ■ MEGVESZEM ■ HALASZTÁS

CSODÁK A SUFNIBÓL

„KEZDETBEN mindenki garázsfejlesztő volt. Az őskorban a játékok mögött egy-két ember állt, akik maguk és mások szórakoztatására, szabadidejükben építgették szoftvereiket. Aztán egyre több pénzt termelt ez a hobbi, lassan biztos megélhetéssé, majd iparággá vált. Napjaink játékkínálatát futószalag mellett dolgozó munkásemberek hegesztik össze, és lámpással kell keresni a harsány, önmagát kellető kínálatban az ötletet, a lelkesedést, a szenvedélyt, az alkotás örömét."

A fenti mondatokkal 2009 elején a The Path című alkotásról írt tesztemet indítottam; egy olyan műről szólt az írás, amelyet egy belga művészpár hozott létre, és amely ismertséget és elismertséget hozott számukra. Egy-két évvel korábban ez elképzelhetetlen lett volna, ám napjainkra az indie-játékok nemcsak megvetették lábukat az iparban, de jelentős szeletet hasítottak ki maguknak. Magazinunkban is egyre több oldalt szentelünk nekik, ám eddig nem közöltünk olyan cikket, amely a „miértekkel és hogyanokkal" foglalkozik, így úgy gondoltuk, itt az ideje e hiány pótlásának.

AZ ALAPOKTÓL A FUTÓSZALAGIG

Először is tisztázzuk magát a fogalmat: mit nevezünk indie-játéknak. Az „indie" az angol independent szó rövidítése, mely annyit tesz: független, és ebben benne is van a lényeg – ám hogy ezt megértsük, tekintsük át röviden a játékipar történetét és jelenlegi felépítését!

A sztori valamikor a 70-es évek elején kezdődik az USA egyetemein, ahol a több millió dolláros mainframe-eken megszületnek az első számítógépes játékok, és az internet elődjének számító ARPAnet rendszerén elterjedve népszerűvé válnak. Ebben az évtizedben indul el a konzolok első és második generációja, majd a nyolcvanas években jönnek a mikrokomputerek, a számítástechnika beköltözik az otthonokba, és a videojáték a szórakoztatóipar önálló ágává válik. Az első kiadók még tulajdonképpen csak terjesztést végeznek: megvásárolják a lelkes hobbiprogramozók, garázsfejlesztők munkáit, és azt piacra dobják a bevétel egy

Az ultrabrutális platformjáték, a Super Meat Boy eladásai a lapzártakor érték el az 1 milliós álomhatárt

A Game Dev Story jól példázza, hogy az iPhone-os és Androidos játékok lehetnek sikeresek összetett játékmenettel is.

részének fejében. Amint azonban egyre jövedelmezőbbé válnak a játékok, úgy nő meg a kiadók éhsége is: leszerződtetik a tehetséges srácokat, felvásárolják a stúdiókat, majd a minél nagyobb profit érdekében mind több mindenbe szólnak bele, megkövetelik bizonyos játékelemek beépítését vagy kihagyását, előírják, mikorra kell elkészülnie a munkának. E mellett a két-három, olykor öt éves fejlesztési időt a piaci verseny és a hardverek rohamléptékű fejlődése, a trendek gyors változása miatt egy-másfél évre csökkentik – mindez nyilván jelentősen korlátozza a kreatív, alkotói szabadságot.

Hozzá kell tenni, hogy ha ez a hozzáállás nem is szimpatikus sokak számára, mégis valahol érthető, hiszen ebben a folyamatban már a fejlesztéshez szükséges tőkét is a kiadó biztosítja, így a saját pénzét kockáztatja. Sőt, ma már a befektetők pénzét is, lévén az óriáscégek részvénytársasági formában működnek, jelen vannak a tőzsdén, és egy rossz döntés, egy piaci bukás vagy akár megingás komoly földindulást okozhat. Az említett tőke pedig több tízmillió dollár, amiben benne van a fejlesztők bére, a rezsi, a külsős munkák (hangszínészek, zeneszerző, zenekar, hangfelvétel és stúdióbérlés, licencek, animációs csapatok és így tovább) díja, a marketingköltségek (tévé- és újsághirdetések, promóciós események, launch party), a lemez

A grafika nem valósághű, de sosem cél nélküli: a LIMBO, a Minecraft, a VVVVVV és az ilomilo külseje mind az ikonikus szóval jellemezhető leginkább

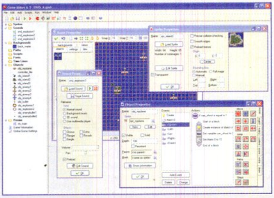
és a kapcsolódó anyagok (borító, kézikönyv) gyártása, nyomtatása, csomagolása. Az átlagköltség napjainkban 20 millió dollár körül mozog, bár például az MW2 40-50 millióba, a GTA IV 100 millióba került. Ezt pedig csak és kizárólag magas, akár milliós nagyságrendű eladásokkal lehet visszahozni. Épp ezért sem akar és nem mer a legtöbb kiadó kockáztatni, ezért ritka az új ötletek felkarolása, és ezért lett napjaink legmeghatározóbb játékipari trendje a sokadik folytatás elkészítése, a jól bevált és bejáratott franchise-ok, brandek bővítése.

LÉGY SZABAD, ÍRD MEG MAGAD!

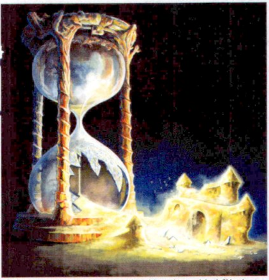
Ha valakinek van egy ötlete, és abból játékot szeretne készíteni, de nem akar beszállni ebbe a mókuskerékbe, nem akarja, hogy megnyirbálják szárnyait (vagy épp beszállna, de zárt ajtókba és áthatolhatatlan falakba ütközik, amikor tervével házal), egyetlen lehetősége van: saját szabadidejét feláldozva, saját pénzéből elkészíteni a cuccot. Ez az indie-, tehát a kiadótól független játékfejlesztés.

Mindennek a hátulütője nyilvánvaló, ahogy az imént meg is említettem: az önfinanszírozás kényszere. Természetesen egy játék otthoni megírása nem éri el a fent vázolt irdatlan összegeket, de nem is olcsó mulatság. Miután adott esetben több éves munkáról van szó, ezalatt meg is kell élni valahogy és valamiből, fizetni kell a rezsit, meg kell vásárolni bizonyos szoftvereket, licenceket. Természetesen sok mindent meg lehet oldani „okosan". Az angol Guardian blogszerzője pár jól ismert arc, többek között Terry Cavanagh, a kiváló VVVVVV

A Gamemakerrel nagyjából bárki elboldogul, akinek nem gond egy ütős prezentáció összeállítása Powerpointban (és van egy jó ötlete)



A fesztiválokhoz hasonlóan fontosak azok az összejövetelek, ahol az indie-fejlesztők kicserélhetik ötleteiket, tanulhatnak egymástól és a szegmens prominens képviselőitől, műhelymunkákban vehetnek részt. Az első „fecske", és mind a mai napig a legfontosabb az Indie Game Jam (IGJ), melyet az ipar nagy öregje, a szféra megszállott lobbistája, Chris Hecker (aki az indie-rovatunkban is bemutatott SpyParty kódolja jelen leg) hozott létre 2002-ben. Ennek azóta követői is akadtak, például a Nordic Game Jam és a Global Game Jam – ez utóbbinak idei rendezvényére egyébként pár hét múlva, január 27-29 között kerül sor.



Jonathan Blow Braidje egy csapásra híressé tette készítőjét, és az indie-szektornak is szerzett néhány százezer új rajongót

készítője segítségével összeszedte, hogyan is lehet legkönynyebben boldogulni a szférában, amiből két pontot emelek ki. Az első, hogy nem kell csúcsgép a fejlesztéshez, lévén nem erőforrás-zabáló 3D-s ájulatokról beszélünk, akár egy P4-es gép és mellé egy Mac, illetve egy olcsó netbook is bőven megfelel erre a célra. A második az említett szoftverkörnyezet. A 2D-s alkotásokhoz elég az ingyenes Adventure Game Studio vagy az olcsó (40 dollárért megvásárolható) Game Maker, a kódmágusok számára a BlitzMax, a GLBasic vagy az XNA, a maces fejlesztéshez a GameSalad, no és persze ott van még az Adobe Flash is, ráadásul a Flex és a FlashDevelop ingyenes, amelyek a Flixel és a Flashpunk könyvtárakkal kiegészítve tökéletesen alkalmasak ilyen célokra. A 3D-s alkalmazásokhoz ideális kiindulópont lehet a Unity motor, amelynek alapverziója szintén nem kerül pénzbe.

1962

Steve Russell, az MIT hallgatója megírja az első számítógépes játékot, Spacewar! címen.

1969

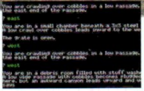
Beindul az USA egyetemeit összekötő ARPAnet, az internet elődje

1972

Megjelenik a Magnavox Odyssey, az első játékkonzol.

1976-77

William Crowther és Don Woods elkészíti a Colossal Cave Adventures nevű szöveges kalandjátékot, mely villámgyorsan szétterjed az ARPAneten.



1979

a Colossal Cave hatására megszületik a Zork (Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels, Dave Lebling), ennek értékesítésére az első játékkiadó, az Infocom

1981. augusztus 12.

Megjelenik az első IBM PC, az 5150-es modell

1987

Az Apogee piacra dobja a Kroz című roguelike játékot, epizodikus shareware formában (az első rész ingyenes, a többit meg kell venni), ez a modell az indie-fejlesztők kedvelt metódusa lesz

1999

Az első IGF, bár ekkor még a független fejlesztők eléggé „radar alatt", szétszórtan dolgoznak

1999. november

Mark Overmars piacra dobja a Game Maker című 2D-s IDE-t (integrált fejlesztői környezet), amely köré komoly közösség formálódik.

2001

Megalakul az Introversion Software (Chris Delay, Mark Morris, Thomas Arundel); első játékaik, az Uplink (2001) és a Darwinia (2005) nagy visszhangot keltenek.

2004. december

Megjelenik Amaja Pixel Dajsuke játéka, a Cave Story, mely óriási népszerűségre tesz szert és ráirányítja a figyelmet a szegmensre

2005. január

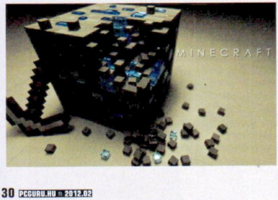
Jordan Magnuson elindítja a TIGSource (The Independent Games Source) weboldalt, amely az egyik első, kizárólag az indie-játékokkal foglalkozó oldal

TERÍTSD!

Ha elkészült a nagy mű, akkor jön a legnehezebb lépés: értékesíteni – és ez az a pont, ahol végre rávilágíthatunk arra is, miért kapott lábra mostanában az indie-szféra. A kulcsszó, pontosabban a kulcskifejezés a digitális terjesztés (amivel tulajdonképpen visszatértünk a gyökerekhez). Ez teljes erővel a 2002-ben debütált Steam megjelenésével pörgött fel, amelyen 2005-ben jelentek meg az első third-party (nem a rendszert felépítő és üzemeltető Valve, hanem mások által fejlesztett) játékok, és 2007-től számíthatjuk a „nagy bummot". Ennek hatására indult el több hasonló kezdeményezés is (GamersGate, Direct2Drive, Desura, Impulse), és ez valóban egyszerűbbé tette a független fejlesztők életét: nem kellett kiadóknál kilincselni, könyörögni, „lelket eladni". Igaz, ennek is van ára: bár az elkészült munkákat ingyen fel lehet tölteni, minden egyes eladásból az üzemeltető zsebre vág egy bizonyos összeget, ami 30-tól akár 70 százalék is lehet. A Valve rendszerének nagy előnye a vetélytársakkal szemben a Steamworks; ez egy ingyenes API (alkalmazásprogramozási felület), amely lehetővé teszi a játék integrálását a Steam-kliensbe, kihasználva annak minden szolgáltatását (hálózati autentikáció, matchmaking, statisztikák, achievementek, barátlisták, csoportok támogatása, hangkommunikáció, Steam Cloud). A flash-játékok készítői számára is vannak hasonló kezdeményezések, ilyen a Kongregate, a Newsground vagy a MochiGames.

Sajnos a konzolos vonal nem ilyen egyszerű: ahhoz, hogy a PSN, az XBLA vagy a WiiWare rendszerében megjelenjen valaki, meg kell vásárolni a fejlesztőkészletet és a licencet. Ez borzalmasan drága, egy indie-fejlesztő számára szinte megfizethetetlen mulatság, 2.000 – 10.000 dollár között mozog, ami mellé még

A Minecraft az indie-világ bezzegjátéka lett – már jóval azelőtt milliomossá tette a készítőit, hogy az 1.0-s verzió elkészült volna



Felül a magyar Ignite, alul a külföldi Ilomilo – a közös vonás pedig a fejlesztőcsapat szabadsága

éves díjat is kell fizetni, és persze az eladások után a kiadó itt is lefölözi a hasznot is. Igaz, a Microsoft már lépett előre valamicskét: az Xbox Live Indie Games (XBLIG) program lehetőséget biztosít arra, hogy az XNA keretrendszerrel készített, C# vagy Visual Basic .NET nyelven írt művek felkerüljenek az App Hub rendszerébe, ahol annak regisztrált felhasználói, azaz a többi „kolléga" teszteli és véleményezi azt. Ha áldásukat adják rá, a mű megjelenik a piactéren, ahol 80, 240 vagy 400 MS-pontért (1, 3, 5 dollár) megvásárolható, ennek 70%-a illeti meg az alkotót. Mindez regisztrációhoz van kötve, melynek díja évi 99 dollár, ami még azért a megfizethető kategória.

További csavar a Microsoft rendszerével kapcsolatban, hogy csak kivételes esetben jelenhet meg rajta olyan játék, ami a nagy konkurens Sonynál már napvilágra került. Ez a magyarázata például annak, hogy a magyar Nemesys Games autós játéka, az Ignite nem jelent meg Playstation Network címei között tavaly október végén – bár a PS3-as változat az eredeti tervek szerint elkészült, időközben a csapat lehetőséget kapott arra, hogy a közeljövőben az XBLA-n is közzétegyék a játékot. Ennek egy feltétele volt: el kellett csúsztatni a már kész játék PSN-es megjelenését.

HA NEM INDUL MAGÁTÓL, BE KELL RÚGNI

Az indie-fejlesztők számára kiváló lehetőséget nyújtanak azok a portálok, melyek az angol szóval „crowd funding" alapelvre épülnek – azaz valakinek van egy megvalósítandó ötlete, ezt bemutatja a nagyközönségnek, amely pénzzel támogatja ennek megvalósítását. A legismertebb ilyen oldal a Kickstarter, amely 2009 áprilisában indult el, és azóta 125 millió dollárt kalapozott össze 15 ezer sikeres projekt számára. Az elnyert pénzből egyébként az oldal 5%-ot tesz zsebre, illetve 3-5%-ot a pénzügyi tranzakciót biztosító Amazon. A Kickstarter meglehetősen széles spektrumot ölel fel, ám azóta megszületett a 8-bit Funding portál is, amely kifejezetten az indie-játékok fejlesztését támogatja, hasonló feltételekkel.

2005
A hét fős Nuclear Monkey Software a DigiPen főiskola vizsgamunkájaként elkészíti a Narbacular Drop című innovatív puzzle-t. A Valve azonnal leszerződteti a teljes brigádot – a játék alapján készül el aztán a Portal

2007
Az online disztribúciós rendszerek „bummja", a kínálatba bekerülnek az indie-játékok is

2008. április

A belga Tale of Tales stúdió (Auriea Harvey és Michaël Samyn) kiadja a Graveyard című alkotást, ami elmossa a művészet és a játék közötti határvonalat

2008. augusztus 6.

Az XBLA rendszerébe felkerül Jonathan Blow játéka, a Braid. Az első héten 55 ezer példányban kel el, sikere túlnő a szegmensen

2008. október 5.
Edmund McMillen és Jonathan McEntee három hét alatt összedob egy flash-alapú platformjátékot. A Meat Boy a Newgroundson nyolcmilliós játékszámot ér el

2008. október/december
Megjelenik a World of Goo, két volt EA-alkalmazott, Kyle Gabler és Ron Carmel játéka. A 10 ezer dollárból fejlesztett játék sorra győzi le a milliós mainstream címeket a sikerlistákon

2009. május 5
A PopCap piacra dobja a Plants vs Zombie játékot, amely újra divatba hozza a tower defense stílust, és a hardcore játékosokat is leülteti a gépekhez. Népszerűségére jellemző, hogy az USA-ban sorsjegyet is készítenek belőle

2009. május 17.
Marcus „Notch" Person publikálja a Minecraft alfaverzióját, amiből 800 ezer példány talál gazdára. A 2011. decemberi megjelenésig négymilliót adnak el belőle, és 16 millió felhasználót regisztrálnak

2009. december

Megjelenik iPhone-ra a finn Rovio játéka, az Angry Birds. A letöltések száma mára túllépte az 500 milliót

2010. május
Debütál az első Humble Bundle csomag, elsöprő sikert aratva

2010. október

Edmund McMillen Tommy Refenesszel elkészíti a korábbi flashjáték alapján a Super Meat Boyt, melyből idén januárig egymillió példány kel el

2010. december
Hivatalosan is megindul a Desura, az első, indie-játékokra fókuszáló disztribúciós platform

A legújabb őrület, az okostelefonok és táblagépek világa pedig újabb meghódítható területet jelent. Az Apple a Microsofthoz hasonló politikát követ: az iOS SDK ingyenes, ám a vele készült alkotások csak akkor futtathatók a készülékeken, ha a készítő befizette az évi 99 dolláros fejlesztői díjat – az eladások után ugyancsak az ár 70%-a vándorol az alkotó zsebébe. A Google ugyanilyen arányban osztja el a bevételeket, viszont az Android fejlesztői készlete ingyenes. (A fent említett XBLIG program keretében megírt alkalmazás egyébként a Windows Phone rendszerben is publikálható.)

TUDASD!

Persze attól, hogy egy játék elkészül és felkerül egy online disztribúciós rendszerbe, még valahogy fel is kell hívni rá a figyelmet. Napjainkra ez tulajdonképpen öngerjesztő folyamattá vált, hiszen ahogy egyre népszerűbbé vált a szegmens, úgy szaporodtak a kizárólag az indie-szférával foglalkozó oldalak, blogok, ráadásul nagy példányszámú portálok, online magazinok mellékleteként is. A dolgok áldásos és szerencsés együttállásának köszönhetően a Steam „felfűtésével" egy időben indultak el olyan mikroblogger platformok, mint a Twitter (2006) és a Tumblr (2007), a Facebook (2006) közösségi oldal, vagy épp a YouTube videomegosztó portál (2005-2006), melyek mind tökéletesen alkalmasak arra, hogy rövid idő alatt minél több emberhez jusson el egy-egy új alkotás híre.

Ugyancsak a szféra „pörgésének" köszönhető, hogy egyre több rendezvény, esemény, fesztivál van, ahol bárki megjelenhet, ahová bárki benevezhet. A legismertebb az IGF (Independent Games Festival), amelyet a GDC (Game Developers Conference) keretein belül rendeznek meg San Franciscóban február végén-március elején, és amely nemcsak remek hírverést jelent, de 50.000 dolláros összdíjazásával anyagilag is megtámogatja a szerencsés nyertest. Hasonló a kaliforniai Culver Cityben sorra kerülő, októberi IndieCade, illetve az Egyesült Királyságban, Nottinghamben szintén minden októberben megrendezett GameCity.

A legújabb őrület pedig, ami szintén a fejlesztők malmára hajtja a vizet, a különféle játékcsomagokat „fizess, amennyit akarsz" konstrukcióban kínáló kezdeményezések. Az ötlet a Lugaru című remek cuccal elhíresült Wolfire Games csapattól, illetve annak elnökétől, Jeff Rosentől ered, aki a Steam akciói (egy adott témára felfűzött, több darabból álló pakkok), illetve a World of Goo alkotóinak „ünnepi vására" (a megjelenés egy éves évfordulója tiszteletére limitált ideig bármekkora összegért meg lehetett vásárolni az emlékezetes játékot), illetve ezek népszerűsége láttán rakta össze és jelentette meg 2010 májusában a Humble Indie Bundle nevű összeállítást. A siker minden várakozást felülmúlt (lásd a kapcsolódó szövegdobozt), és nyomában szárba szöktek a hasonló kezdeményezések (Indie Gala, Indie Royale, Little Big Bunch). Ezen akcióknak természetesen óriási a marketingértéke, hiszen tele van velük az internet, a fent említett csatornák, fórumok, közösségi oldalak. Bár a játék az eredeti ár töredékéért kel el, az eladott mennyiség ezt valamenynyire kompenzálja, nem beszélve arról, hogy „képbe hozza" a fejlesztőket, és a vásárló, aki előtte nem ismerte sem az adott címet, sem a készítőit, utánanéz a dolognak, és esetleg megvásárolja korábbi alkotásaikat is.

VISSZA A GYÖKEREKHEZ

A fentiekből leszűrhető, hogy kell nem kevés elhivatottság és kitartás, ha valaki úgy dönt, játékot készít nemcsak hobbiprogramozóként, saját maga szórakoztatására, hanem a nagyközönség részére. Fontos azonban kiemelni, hogy az indie-szféra népszerűsége egyben azt is jelenti, hogy nagyon sok alkotás jelenik meg a piacon, így csak a valóban jó ötletek, az átgondolt, jól és gondosan összerakott munkák tudnak érvényesülni. Az „indie" címke nem igénytelenséget, hanem függetlenséget jelent, nem filléres, pár nap alatt összedobált „pitty-putty" játékokat, hanem minőségi munkákat, amelyekből árad az alkotói szabadság lendülete, a játékkészítés öröme, szeretete, és amelyek visszaadják a hitet a magamfajta őskövületeknek is, hogy van még remény, a fiatalabbaknak pedig megmutatják, miért sírjuk vissza azokat az időket, amikor még mindenki garázsfejlesztő volt...

MÁR NEM IS OLYAN SZERÉNY...

Ahogy a cikkben írtam, az első Humble Bundle hatalmas sikert aratott, 1,27 millió dollár jött össze a 138 ezres értékesítésből. Azóta túl vagyunk a nyolcadik csomagon és a 11 milliós bevételen – ebből a pénzből egyébként a szervező és a fejlesztők mellett alapítványok, jótékonysági szervezetek (Amerikai Vöröskereszt, Child's Play, Electronic Frontier Fundation) is részesülnek. Az „őrületet" elindító Wolfire alapítói azóta létrehozták a Humble Bundle, Inc. vállalatot, melynek feladata csak és kizárólag az akciók szervezése és lebonyolítása – és amely e célokra 2011 áprilisában 4,7 millió dolláros tőkeinjekciót kapott a Sequila Capital befektetői csoporttól. Azt hiszem, ez a tény önmagáért beszél...

[ÍRTA CHOCHO]

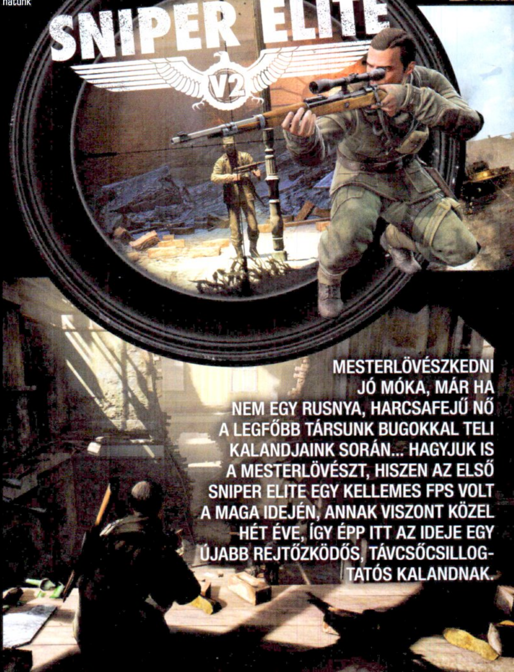
A Persze jó móka sok minden lehet, akár a hógolyózás vagy a szánkózás, ha már úgyis télvíz idején olvassátok ezt. Vannak azonban játékelemek, amik akármilyen szórakoztató tevékenységek legyenek is, nem biztos, hogy elcipelnek a vállukon egy egész játékot. A mesterlövészség is ilyen. A Battlefield 3-ban torkunkban érezni a szívünket, miközben várjuk, hogy a gyanútlan ellenség a célkeresztbe sétáljon. Viszont egy tíz óra hosszú FPS-ben csak ezt csinálni már egyáltalán nem élvezetes, hanem épp ellenkezőleg, unalmas, fárasztó, frusztráló.

Épp ezért volt meglepetés a 2005-ös Sniper Elite, melyet az Aliens vs. Predatorral híressé vált (na meg később a Shellshock 2-vel hírhedté, de ez egy másik sztori) Rebellion fejlesztett a Namco közreműködésével. A játékban egy titkos ügynök kalandjait élhettük át a második világháború ellenséges vonalai mögött, a cél pedig a küldetések minél csöndesebb elvégzése volt. Lopakodás, bujkálás, és persze a jó öreg távcsöves puska rendszeres használata jellemezte, majdnem kiváló eleggyé gyúrva a játékélmény összes alkotóelemét.

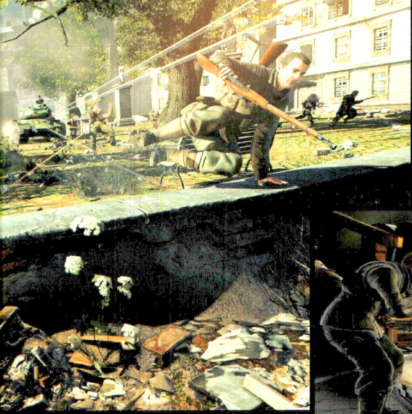
BERLINI FÜST

Már most az elején muszáj tisztázni, hogy bár a játékot már tavaly tavasszal bejelentették, alig van róla valami anyag. Ez azt jelenti, hogy az olyan, amúgy meglehetősen fontos dolgokról, mint mondjuk történet, semmit sem tudunk. Oké, a V2-es alcím minden bizonnyal a német ballisztikus rakétára, a V-2-re utal, de a dátum meglehetősen kései hozzá. A főhős kilétét is homály fedi. Az első rész német kémje majdnem biztos, hogy nem tér vissza, hisz vele minden szálat elvarrtak az első, szintén ekkor játszódó részben. Ráadásul az eddig kiadott mozgóképeken csak és kizárólag németeket öldös a jóképű, sötéthajú vitéz, aki ránézésre az amerikai tiszt iskolapéldája. A ruhájáról nehéz megmondani, honnan származik (úgy néz ki, mint egy átalakított német egyenruha – egyébként a hivatalos sajtóanyag szerint több uniformis várható), a fegyverei viszont nem németek, hanem angol és amerikai modellek. Akárki is legyen a főszereplő, a fejlesztők láthatólag nem erőltetik magukat, hogy megismertessék velünk. Sokkal inkább a helyszínre és a korra összpontosítanak.

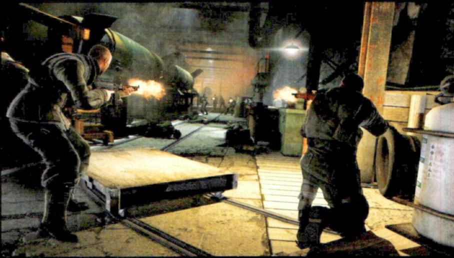
Többször elhangzott, hogy a Sniper Elite V2 1945-ben, a háború utolsó évében játszódik majd, méghozzá Berlinben és környékén, „valós helyszíneken". Magyarán a Rebellion munkatársai fontosnak tartják, hogy hihető képet fessenek a második világháborúba épp belebukó Németországról. Mi, játékosok, akik azt hisszük, hogy az elmúlt évtized millióni második világháborús játéka után képtelenség újat mutatni, meglepődhetünk, hisz az eddigi egyetlen, közvetlenül a játékból származó, nyilvános felvételen szokatlanul részletes pályatervezéssel találjuk szembe magunkat. Minden apró törmelék, falmaradvány vagy járműroncs a történeti hűség okán van ott, ahol, és nemcsak azért, hogy el lehessen mondani: igen, most már van elég fedezék a sok Call of Dutyn nevelkedett szerencsétlennek. Ez elsősorban azért fontos, mert a V2, a 2005-ös Sniper Elite nyomdokain haladva inkább lopakodós játék, mintsem klasszikus TPS. Aki játszott már Splinter Cellel vagy Metal Gear Soliddal, tudja, miről van szó: adott egy relatíve nagy pálya, rajta sok-sok gyanútlan ellenfél, és egy kiemelt célpont, akit vagy így, vagy úgy, de eliminálnunk kell. Manapság sok játék merít a stealth action stílusból (jó példa erre a roppant népszerű Assassin's Creed), de csak kevés merészkedik odáig, hogy ráerőltesse a játékosra az óvatosságot. Hogy a V2 beleesik-e ebbe a keményvonalas kategóriába, kérdéses. Az viszont nem épp jó ómen, miszerint a fejlesztők kiemelték, hogy bár a hangsúly a lopakodáson van, egy MP40-essel is simán előugorhatunk



MESTERLÖVÉSZKEDNI JÓ MÓKA, MÁR HA NEM EGY RUSNYA, HARCSAFEJŰ NŐ A LEGFŐBB TÁRSUNK BUGOKKAL TELI KALANDJAINK SORÁN... HAGYJUK IS A MESTERLÖVÉSZT, HISZEN AZ ELSŐ SNIPER ELITE EGY KELLEMES FPS VOLT A MAGA IDEJÉN, ANNAK VISZONT KÖZEL HÉT ÉVE, ÍGY ÉPP ITT AZ IDEJE EGY ÚJABB REJTŐZKÖDŐS, TÁVCSŐCSILLOGTATÓS KALANDNAK.



1945-ben Berlin maga volt a pokol – kivéve persze a nácikra vadászó amerikai mesterlövészeknek. Akkora rumliban könnyű volt elbújni...



a fedezék mögül. Reméljük, hogy ez tényleg csak vész esetén lesz érdemi opció, mert az előzetes trailerben látott gránátos csapda sokkal jobban illene a reális miliőhöz.

VALÓS IDŐBEN

Bizony, realizmus, a Rebellion szerint ez a legfontosabb kulcsszó a munkálatok alatt. Bár sok módja van a hitelessé tételnek, hisz mégiscsak megtörtént események alatt játszódik a történet, a fejlesztők nem lustálkodják el a valósághű ábrázolást, és szúrják ki a szemünket pár létező épülettel és valós fegyverrel (utóbbiak köre egyébként elég tágnak ígérkezik, noha eddig csak a Springfield M1903, a Gewehr 43 és a Mosin-Nagant 1891/30 lett megerősítve). Nem, ehelyett mindennél jobban megalkotott fegyverballisztikát és fizikát ígérnek. A mai játékok 90%-ában előbbi annyit tesz, hogy ahová lövünk, ott lesz egy lyuk, vagy esetleg ledől egy vékony fal – s ezzel már lefedtük a második, fizikai interakciókról szóló pontot. A Sniper Elite V2-ben ezzel szemben minden számít majd: honnan lövünk, milyen szögből, mennyire távolról, s persze hová célzunk. Ennek kihasználására a pályatervezés nyújt lehetőséget, mely procedúra folyamán a fejlesztők figyelembe vették, hogy a mesterlövészek nem csak vízszintesen, de vertikálisan is megközelítik a célszemélyeket. Rengeteg megmászható magaslat lesz a pályákon, amiket egyébként sokkal nagyobbra és nyitottabbra terveztek, mint az első részben. Ez valószínűsíti, hogy egy küldetésnek többféle megoldása is lesz, emelve kicsit az újrajátszhatósági értéken, amit egy elsősorban szóló módra összpontosító cím esetén nem árt a lehetőségek határáig tolni. Multiplayer természetesen várható (mégiscsak az online játszóterek korát éljük), bár hogy milyen formában, az kérdéses. A Rebellion csak később ígér tájékoztatást ebben az ügyben, reméljük, nem azért, mert félnek a közönség negatív reakciójától.

ADATOK

KIADÓ
606 Games

FEJLESZTŐ
Rebellion

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2012 eleje

STÍLUSMINTA

Sniper: Ghost Warrior
2010 (CITY INTERACTIVE)

HADITECHNIKA

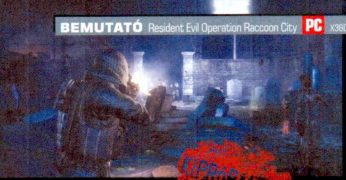
Technológiai fronton nem (sem...) sokat tudni a Sniper Elite V2-ről. Esélyes, hogy a fejlesztők az Unreal 3 motor valamilyen módosított változatát használják, mert azt már ismerik az AvP után, illetve a videókon és képeken látható fényárnyék-hatások is jellegzetesek korunk legtöbbet használt engine-jére. Mivel alapvetően azért egy TPS-sel lesz dolgunk, ezért a pályákon található tereptárgyak sokszor létfontosságúak lesznek, de mint azt már fentebb kitárgyaltuk, a készítők ügyelnek rá, hogy ne essenek abba a hibába, hogy teleszórnak mindent klisés, értelmetlen pályaelemekkel. Már csak egyetlen dolog állhat a boldogságunk útjába: a megjelenés. Eredetileg csak és kizárólag PS3-ra és Xbox 360-ra volt bejelentve a játék, sőt, a hivatalos anyagok szerint még mindig a konzolok az egyedüli platformok. Érthető, az első részt is Xboxon és PS2-n szerette a nép, a PC-s közönség rá se hederített. Mikor azonban a bejelentés nyilvánvalóvá tette, hogy a számítógépes játékosokra tesz a kiadó, a rajongók elszánt levelek és petíciók ezreivel felkeltették a Rebellion figyelmét, mely vezetősége végül úgy döntött, hogy saját zsebből finanszírozza a PC-s változat elkészítését, ami elméletileg a konzolossal együtt meg is fog jelenni még az év elején.

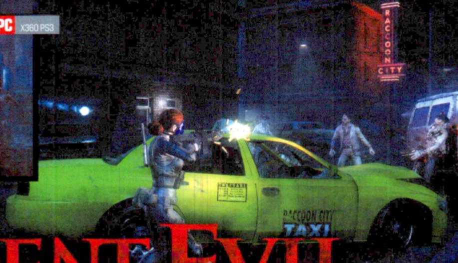
KILLCAM 2.0

Az SE V2 leglátványosabb újítása a röntgenkillcam, ami tulajdonképpen a Max Payne fejlövéseinek és a Mortal Kombat röntgen-kivégzéseinek szerelemgyereke. Lényege, hogy a kamera a mesterlövész puska halálos golyóját lassítva követi végig, majd miután célba ért, röntgenfelvételszerűen bemutatja a golyó okozta sérüléseket. A ballisztika itt különösen nagy szerephez jut, a fejlesztők szerint a motor még a golyó roncsolódását is kiszámolja. Törik a csont, szakad az ín, pukkan a szemgolyó, loccsan az agyvelő, mindez valós időben, ötszáz különböző módon. Nem is csoda, hogy odavagyunk érte.

UTÓZÖNGE

A Sniper Elite V2 elméletileg 2012 elején érkezik. Ez azt jelenti, hogy bár a Rebellion tapasztalt csapat, gyakorlatilag nulla marketinggel kell piacra dobniuk egy játékot, aminek az első része is csak kisebb sikereket aratott. Bízzunk benne tehát, hogy az eredmény önmagában is elég lesz rá, hogy felkeltse a játékosok figyelmét, mert ha csak negyed olyan jó lopakodós akciójátékot kapunk, mint amilyennek ez papíron tűnik, megéri adni egy esélyt az új, V2-es mesterlövésznek. Meg egyébként is, a második világháborús FPS-ek témaköre olyan unalmas manapság, hogy még egy gyengébb címet is sokkal szívesebben látunk a témában, csak ne lövöldözős akciótenger legyen, hanem valami más. Hajrá Rebellion, mi szurkolunk!



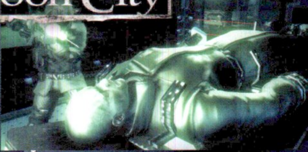


KIPRÓBÁLTUK!

A VÍRUS MÁSIK OLDALÁN

RESIDENT EVIL
Operation Raccoon City

[ÍRTA MIGUEL] **A hideg ráz a sorozat pozőr főszereplőitől és attól, hogy mindig jót kell tenned? Légy tagja az új küldetésnek, és nézd meg, milyen ez a világ a céges bérgyilkosok szemével!**



A Resident Evil történetét még azok is ismerik, akik egyet sem játszottak végig a franchise játékai közül. Tudjuk, hogy a gonosz biotechnikai cég, az Umbrella Corporation kifejlesztette a T-vírust, a fertőzést, ami mérges zombivá, vagy valami annál is rosszabbá varázsol mindenkit, akit csak elér. Raccoon City az a város, aminek lakosait a vírus szinte teljes egészében felemésztette, az eddigi játékok egy részében pont az volt a feladat, hogy a túlélőkön segítsünk, vagy ha az nem megy, hát legalább azt derítsük ki, ki a felelős a történtekért. Most ennél egyszerűbb dolgunk lesz: az Umbrella biztonsági szolgálatának alkalmazásában ugyanis az a célunk, hogy eltüntessünk minden bizonyítékot, ami a vállalat bűnösségét bizonyítaná. Papírokra, felvételekre, adatokra, és ha a sors úgy hozza, hát élő szemtanúkra vadászunk majd, méghozzá boldogan. Nem a legjobb meló, de hát valakinek ezt is el kell végezni, nem igaz?

Azt eddig is tudtuk, hogy az Umbrella főnöksége nem túl becsületes, most azonban eszközzé válunk a gonosz kezében

A FORDULAT ÉVE

A játék készítői valószínűleg úgy voltak vele, hogy ha már az alaptörténeten nagyot csavarnak, adnak egy méretes pofont a játékmenetnek is. Az eddig megszokott egy-, esetleg kétszemélyes hősködés helyét a csapatmunka veszi át, a túlélőhorror címkét pedig nagyjából elfelejthetjük, sokkal inkább a TPS-lövölde lesz a találó.

Az Umbrella Security Service most megismert csapatát, a Wolf Packet (Farkasfalka) hat ember alkotja, ebből négyet választhatunk aktív szolgálatba. A hat szereplő mindegyikének megvan a maga specialitása, nagy újításokra azonban nem kell számítani. Van nehézpáncélos tank, van a zombikat megszelídítő laboros csaj, akad mesterlövész, gyógyító, felderítő, és ha ezek közül egyik sem tetszik, akkor választhatod a mindenest is. A kasztoknak nagyrészt saját fegyverzet választható a pályák indítása előtt, ráadásnak pedig ott vannak a fejleszthető aktív és passzív tulajdonságok (erősebb páncélzat, időlegesen megnövelt pontosság és/vagy sebzés, lángoló golyók, átmeneti sebezhetőség, mélyebb zsebek, és sok egyéb apróság). Az így kapott széles spektrum segítségével a játékosok harcmodorban nagyon eltérő, de hatékonyságban nagyjából kiegyensúlyozott harcosokat kaphatnak.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Slant Six Games

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2012. 03. 23.

STÍLUSMINTA

Left 4 Dead
2008 (VALVE)

Ellenfélből szintén megkapjuk a Resident Evil kánonjának szinte minden szereplőjét. Az egészséges, állig felfegyverzett kommandósokon kívül itt a teljes zombi-kompánia: a sima sántítva hörgőstől kezdünk, ezeknek a próbaváltozatban egész hamar lett robbanós változata is, aztán jöttek a megfurcsult ebek, hogy a falon mászó, nyelvükkel csapkodó, kilógó agyú izékről már ne is beszéljek. A fedezékrendszer többnyire jól működik, és az olyan finomságokra is érdemes odafigyelni, hogy a zombik és kommandósok közös rohama esetén előbbiek figyelmét könnyű elterelni, ha egyet az utóbbiak közül véresre sebzünk – az újonnan támadt testnyílásokból fakadó testnedv szaga megőrjíti az élőhalottakat, és minket elfelejtve veszik célba szerencsétlen katonát. Főellenfélből is akadt, sajnos én hidegrázást kapok a „lődd

A képen látható jelenet jó példa arra, hány felé is kell figyelnünk: egyrészt érdemes felvenni a ládába zárt fegyvereket, másrészt nem árt odafigyelni a zombikra, és ha ez jól megy, akkor időnként ugrálunk el a ránk vadászó mesterlövészek golyói elől.

Van, ami nem változik: jól jön a borotvaéles penge, ha a káoszban minden más csődöt mond ...

a sárgára festett részét"-típusú ellenfelektől, de a Resident Evilben már a kezdetek óta ez a megszokás.

BŐVEN MÉRT AKCIÓ

Mielőtt az első pálya betöltene, ki kell választanunk, melyik karaktert irányítjuk mi, milyen felszerelést választunk neki, illetve azt is mi határozzuk meg, hogy kit viszünk magunkkal. A küldetések sikeres teljesítéséért, a felszedett információkért, a speciális feladatok végrehajtásáért kapott tapasztalati pontból tudunk majd fegyvereket és képességeket vásárolni, érdemes azonban jól átgondolni, mire költjük a pénzként is funkcionáló XP-t, hiszen a jobb fegyverek 20-30 ezer pontot is elvihetnek.

Ha megvan a csapat, nekilódulunk, módszeresen takarítjuk ki a belső tereket, az irányítás elsőre picit szokatlan (a próbaváltozat PS3-on futott), de ez nem meglepő, a Resident Evil furcsa nézőpontját és célzásrendszerét mindig szokni kell. Az első, igen lényeges, és szerencsére könnyen megszokható különbség a lőszer mennyisége – míg korábban minden egyes skuló számított, most tulajdonképpen számolatlanul szórhatjuk a halál rézköpenyes küldönceit. A próbaverzióval eltöltött órák alatt talán egyszer fogytam ki úgy, hogy egy darabig a

Nem túl színes, de nagyon hangulatos – zombis játéknak pont jó a grafika

A TUDÁS HATALOM

Az Operation Raccoon Cityben a csapatunk elsősorban azért felel, hogy megsemmisítse a bizonyítékokat, azonban éles szemű, gyűjtögetésre hajlamos játékosok számára adott a lehetőség, hogy mindenféle érdekes tárgyakat felmarkolva plusz tapasztalati ponthoz jussanak. A speciális tárgyak (mint például egy mosómedveszobor) mellett érdemes figyelni a DVD-k, videokazetták és feljegyzések felbukkanását is – ha a pálya bizonyos pontjain egyszerre váltjuk be őket, szép képekhez jutunk az Extrák menüben. Ja, és hirdessünk hadat a Raccoon Cityben található biztonsági kamerák ellen is, persze csak akkor, ha szeretünk szintet lépni és fejlődni.

társaim jóindulatára kellett bíznom magam, de egy-két percnyi ideges rohangálás után találtam egy ládát, amivel ismét maximumra töltöttem a töltényövemet. Egy nagyon csúf csalódásom volt csak, a 40 mm-es gránátokkal operáló puska – a hozzá adott 10 gránát hamar elfogyott (hiába na, a jó hamar elmúlik, ha szívesen megosztod másokkal is). Mivel egy olyan helyen cseréltem le az eredetileg magammal hozott gépkarabélyra, ahová nem tudtam visszamenni, ráadásul pont nem jött egy olyan ellenség sem, akitől fegyvert zsákmányolhattam volna, kénytelen voltam a szolgálati oldalfegyverrel, pontosan osztogatott mellkas-mellkas-fej triókkal operálni. Ez a rész azonban megint csak azt mutatta meg, milyen könnyű felszereléshez jutni: a kicsinált zombik és egyebek nemcsak pisztolylőszert, repesz- és frászgránátot szórtak magukból, de a gyógyuláshoz és gyógyításhoz szükséges zöld virág, zöld spré, illetve a fertőzést gyógyító lila spré is jutott bőséggel. A készítők érezhetően feláldozták az eddigi részek küzdős-célzós részét a sebesség és a tömegjelenetek okozta adrenalin oltárán, és a furcsa az, hogy jól áll ez az új köntös a Resident Evilnek.

Egy-egy pálya végén a játék továbbra is értékeli a teljesítményünket, és a demó alapján nyugodtan mondhatom, hogy frutti helyett szórja a tapasztalati pontokat (pedig mindenféle álszerénységtől mentesen mondhatom, az Umbrella engem inkább kísérleti alanynak használna, mint kommandósnak). Az eddig látottak alapján kellemes egyensúlyban váltják egymást az épületen belüli, illetve a szabadtéri részek, a grafikai kidolgozottság azonban inkább kiszámíthatóan átlagos, mintsem bámulatra méltó, azonban ha minden jól megy, akkora a pörgés, hogy nem nagyon lesz időnk a szobák és utcák alkotóelemeinek poligonjait számolni. A színvilág ugyan unalmasan sötét, de ez nem véletlen: a tavaszi kollekció meg a bikini a Dead Islandnek jól állt, ez meg itt egy másik liga.

ELTÉRŐ GÉNEK, AZONOS CSALÁD

Az Operation Raccoon City érdekes gondolatkísérlet egy meglehetősen fáradt sorozat újraindítására, és a kipróbált változat alapján nem lennék meglepődve majd, ha a nagy változásoktól fázó rajongók is megtalálnák a számításukat ebben a hangulatában, logikájában és sebességében is megforgatott-átvariált játékban. Egyetlen komoly hiányérzetem van: a sebesség oké, az akció üteme pont megfelel, azonban a történet és a szereplők túlságosan sterilek. A demóban nem éreztem át igazából a történet nagy csavarját, hiába az a küldetés, hogy eltöröljem a bizonyítékokat, likvidáljam a túlélőket, sőt, üssem ki a város áramellátását, hadd segítsen a sötétség is megszőni a zombiknak a káosz jótékony takaróját, nem éreztem igazán gonosznak magamat. Menthetetlen szociopata lennék, aki hideg profiként végzi el a főnökei utasítását? Előfordulhat, de az sem lehetetlen, hogy csak az első néhány pálya nem volt elég ahhoz, hogy igazán beinduljanak az események. Végső választ csak a hamarosan megjelenő, végleges változat ad majd, azonban ha a játék ebből az egy szempontból be is sül, a négyes kooperatív móddal, no meg a fejleszthető, testre szabható karakterekkel az eleve többjátékos-üzemmódra tervezett Operation Raccoon City kifejezetten üde színfoltja lesz a tavasznak.

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

BÁR A HAVIDÍJAS JÁTÉKOK PIACA HATALMAS, ÉVEK ÓTA EGYETLEN PROGRAM TARTJA URALMA ALATT A NYUGATI JÁTÉKOSOK NAGY RÉSZÉT: A WORLD OF WARCRAFT. ÚJ JÁTÉKOSOKAT TOBOROZNI SZINTE MÁR LEHETETLEN, ÍGY AZOKNAK, AKIK SZERETNÉNEK EGY FALATOT A TORTÁBÓL, NEM MARAD MÁS VÁLASZTÁSUK, MINT MEGPRÓBÁLNI ELCSÁBÍTANI AZOKAT A KONKURENCIÁTÓL.

[ÍRTA CHRIS]

Ezzel a veszélyes mutatvánnyal próbálkozott meg a Bioware csapata is, amikor bejelentették, hogy olyan MMO készítésébe fognak, amely a Star Wars-univerzum háborúktól sújtott világába repíti a játékosokat. Mivel évekkel ezelőtt volt szerencsénk egy másik Star Wars MMO-hoz is (SW: Galaxies), nem sok esélyt láttunk a sikerre. Egészen a tavalyi E3-ig egy bénácska online szerepjáték képe rajzolódott ki előttünk, amit a folyamatos csúszások után egyre kevesebb figyelemmel kísért a média, már-már előre bukásra volt ítélve a project. Aztán megjött a bétateszt, amiben mi is képviseltük magunkat, pár héttel később pedig rácsapták a játékra a „végleges változat" pecsétet, ami láttán aztán mindenki döbbenten jegyezte meg: „ez bizony nem is lett olyan rossz".

AZ EZER IGAZSÁG KARDJA

A SWToR történetéről annyit érdemes tudni, hogy ez nem a Chewbakkás, Leia hercegnős időkben játszódik. Bő 3000 évvel vagyunk Darth Vader születése előtt, mikor még midichlorianok hátán úszhattunk a galaxis túlvégére, mikor minden sarokban jedik és sith lovagok pipáztak, az erő pedig úgy átjárta az egész univerzumot, mint a Magyarországról szóló negatív cikkek a világsajtót. No persze ez a messzi-messzi galaxis sosem volt egy nyugodt vidék, mostanra pedig a sithek és a jedik közti ellentétek a háború szélére taszították annak lakóit, a tűzszünet csupán egy vékony szalmaszálon függ, mindkét oldal folyamatosan toborozza a katonákat a közelgő háborúba, köztük minket is.

Induláskor négy-négy játszható kaszt közül választhatunk attól függően, hogy a Birodalom vagy a Köztársaság oldalán kívánunk majd harcolni. A négy játszható karaktertípus mellé természetesen fajt és nemet is választhatunk, és érdemes alaposan megrágni ezen döntésünket, mielőtt belevágunk a kalandokba. Lehetünk Sith harcosok, akikből aztán tankot vagy sebzésosztót nevelünk, fejvadászok, akik lángszóróval és rakétákkal operálnak, vagy jedi consularok, akikkel a gyógyítás lehet a feladatunk. A tízedik szintet elérve lehetőséget kapunk arra, hogy végérvényesen specializáljuk karakterünket, amivel egy-egy újabb irány nyílik meg karakterünk számára. Itt dönthetünk, hogy valójában milyen karaktertípust is szeretnénk nevelni hősünkből, valamint elérhetővé válik a képességfa, amelynek segítségével még három további irányba specializálhatjuk karakterünket. Bár a 10. szinten történő specializálás visszavonhatatlan, szerencsére a képességfán lévő pontjainkat bármikor újra eloszthatjuk - amennyiben a pénztárcánk ezt bírja.

A játék indítása után valószínűleg minden WoW-veterán azonnal otthon érzi majd magát a programban, hiszen a SWToR alapvetően nem sokban különbözik a Blizzard MMO-jától. A party-chatet még mindig úgy kezdjük, hogy „/p"-t írunk, a /invite meghívja a kijelölt játékost egy csapatba, a gyorsbillentyűk pedig semmit sem változtak, kezdve a térképtől a képességablakon át egészen a leltárig mindent ugyanúgy elérünk, ahogy a nagy konkurens esetében. A játékmenet se kíván vaskos kézikönyvet ahhoz, hogy kiismerjük benne magunkat. Küldetéseket veszünk magunkhoz az első NPC-nél, leöljük a szokásos 10 vaddisznót, felszedjük a denevértojásokat a sarokból, visszaviszszük a ládikát a szegény kereskedőnek, s tömjük magunkba a tapasztalati pontokat és a jobb cuccokat, egészen addig, amíg szintet lépünk, elfogynak az adott

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Bioware

MŰFAJ
MMORPG

MULTI
van

INFO

A játékot 2008. október 21-én mutatták be zárt ajtók mögött a sajtónak. Iparági források szerint a Star Wars: The Old Republic fejlesztése több, mint 125 millió dollárt emésztett fel, így az EA és a Bioware közös MMORPG-je a világ egyik legdrágább játéka – már, ami a fejlesztés költségeit illeti.

GALAXISTÉRKÉP UTAZGATÓ JEDILOVAGOKNAK

ISMERETLEN SZEKTOR

1. ILUM Ilum egy jeges planéta, melyen bőségesen található a híres Adegan kristályból, melyekből a Jedik fénykardja is készül.

KÖZPONTI VILÁGOK

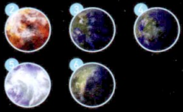
2. CORUSCANT A köztársaság fővárosa mindig is otthonul szolgált a törvénytisztelő polgárok számára, melyet a legendás Jedi tanács véd. Fajok százainak nyújt menedéket.

3. ALDERAAN A gönyörű bolygóért brutális polgárháború dúl lakói közt, a színfalak mögött pedig a Köztársaság és a Birodalom erői mozgatják a szálakat. 3000 év múlva pedig tudjuk, mi történik itt...

4. CORELLIA A Köztársaság hű követinek lakhelye, fővárosa Coronet City, amellyel nemrégiben furcsamód megszakadt a kapcsolat. Vajon terroristák állnak háttérben?

5. TYTHON A többnyire felderítetlen területekből álló Tythonon gyakran gyűltek össze a galaxis erő-használó gondolkodói és tudósai.

6. BALMORRA Balmorra régóta fejlett robotok és fegyverrendszerek központja, amely kiemelt célponttá tette a Sithek inváziós tervének kieszelésekor.



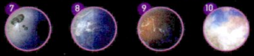
TÁVOLI PEREMVIDÉKEK

7. BELSAVIS A csillagától messze eső Belsavis fagyos területeit heveny vulkanikus tevékenység formálja. Lakói, a Rakaták börtönbolygóként használták.

8. HOTH Sem a Köztársaság, sem a Birodalom nem tulajdonított nagy jelentőséget a fagyos bolygónak, felszínén rengeteg űrhajóroncs pihen.

9. TATOOINE A Külső gyűrű első planétája, melyet száraz klímája tesz nem túl népszerűvé. Csempészek és bűnözők otthona.

10. ORD MANTELL Korrupt vezetői ellen jelenleg is polgárháborúk dúlnak, csempészek és köztársasági rohamosztagosok kezdőbolybója.



A BIRODALOM KÖZPONTJA

11. DROMUND KAAS A rendszer harmadik bolygója, a Sith birodalom szíve, mely a Sithek és a Sötét tanács számára egyaránt rettentő fontos.

12. KORRIBAN Vörös sziklákkal és sivatagokkal borított kietlen bolygó, mely egykoron ősi Sith kultúrák otthona volt..

13. TARIS Három évszázaddal ezelőtt lebombázott bolygó kietlen, mocsaras vidékké változott, melyen alig maradtak meg a civilizáció nyomai.

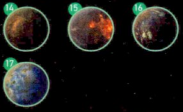
HUTT TERÜLET

14. HUTTA A Huttok számára paradicsominak tartott bolygó valószínűleg minden humanoid számára csupán egy rémálom.

15. NAR SHADAA A más néven Csempészek holdjaként ismert planéta a rendszer leggazdagabb bolygója, melyet a Hutt kartell tart irányítás alatt.

16. QUESH A mérgező levegőjű Quesh sokakat elriaszthat, de a Köztársaság rájött, hogy a mérges gázokat miképp tudná hasznosítani.

17. VOSS A Gormakok és a Vossiak lakhelye, akik közt csillapíthatatlan viszály dúl már évszázadok óta.



területen a küldetések és továbbrepülhetünk a következő területre, ahol mindezt folytatjuk kicsit más felállásban.

RPG AZ MMO-BAN

A recept tehát nem sokat változott, a környezet viszont, amiben mindezt a Bioware emberei tálalják számunkra, annál többet. A The Old Republic ugyanis a többi MMO-val ellentétben tartalmaz egy komplett egyszemélyes sztorivonalat is, ami az első perctől kezdve végigkíséri hősünket egészen a maximálisan elérhető 50. szintig. Minden karakter saját történettel indul, minden kaszt sajátos múlttal rendelkezik, és ennek köszönhetően teljesen egyedi történetfonalat gombolyíthat fel, amit valahogy úgy kell elképzelni, mint például a Mass Effect vagy a Dragon Age esetében. Hihetetlen, de a fő történetszálon végighaladni legalább 70-100 óránkba is beletelik majd, és közben folyamatosan kapjuk a mellékküldetéseket is, amelyeknek köszönhetően mérhetetlenül hatalmas kaland vár minket. A játék során számtalan saját instance-ba (olyan területre, amely csak a játékos vagy csapattársai számára érhető el) is bekerülünk, amelyekben zavartalanul élvezhetjük a személyünkre szabott eseményeket, ölhetjük a különféle ellenfeleket, vagy élvezhetjük a milliónyi átvezető jelenet egyikét.

És ezek azok az átvezető jelenetek, melyek valójában a SWToR gerincét képezik, ezeknek a jeleneteknek köszönhetően érezhetjük azt, hogy ez az MMO nem szimpla koppintás, hanem egy igazi szerepjátékot is rejt magában. Küldetéseinket csak hosszabb-rövidebb beszélgetések után kapjuk meg, párbeszédek, dialógusok ezrei várják azt, hogy meghallgassuk azokat, és segítségükkel még inkább beleképzelhessük magunkat a karakterünk bőrébe. A dolog legnagyobb szépsége abban rejlik, hogy ezeknek a jeleneteknek még szinkront is készítettek a Bioware stúdiójában, elképzelni is fárasztó, mennyi munka lehetett felvenni mindezt a sok szöveget a nyolc játszható karakterosztály mindegyikének, férfi és női karakternek egyaránt. Egy idő után persze még a legelvakultabb MMO-fanatikusok is el-elnyomkodják ezeket a párbeszédeket, de akad még egy érdekes aspektusa a dolognak, ami gátat vethet ennek. Először is, amennyiben más játékosokkal együtt, csapatban folynak ezek a beszélgetések, akkor nőhet az ún. szociális képességünk, ami ugyanúgy szintekre van bontva, mint például a tapasztalati pont. Emellett minden karakter rendelkezik egy sötét/világos besorolást jelző csúszkával is, amit a párbeszédek alatt adott válaszainktól függően mozgathatunk a kívánt irányba. Sok küldetésnél eldönthetjük, hogy milyen lezárást kívánunk adni az eseményeknek, s így jó vagy rossz pontokat kapunk. Eldönthetjük, hogy hagyjuk bent égni az ajtó mögötti lázadókat, kivégezzük vagy elengedjük a legyőzött sith/jedi lovagot, vagy szólunk a feleségnek, hogy a férje meg akarja öletni őt, s tűnjön el a bolygóról. Hasonlóan a szociális pontokhoz, ezek a sötét/világos

Így néz ki egy MMORPG, mikor igazán elemében van. A képernyőn minimum hat karakter, chat ablak, alul a tulajdonságok, balra az aktuális események. Igazi őskáosz, amit a profik azonnal átlátnak.

A The Old Republic keretében számos fantasztikus helyszínre ellátogathatunk, és ezek között akad számos olyan világ is, ami már ismerős lehet „korábbról".

értékek is egy bizonyos szintet adnak a játékosnak, melyek egy-egy tárgy használatához, megvételéhez lehetnek szükségesek, valamint külső megjelenésünk is ennek köszönhetően változhat.

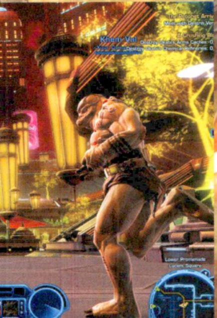
TÁRSAS-JÁTÉK

Egy másik sajátos, ebben a műfajban ezidáig szokatlan dolog is bekerült a The Old Republicba, ami nem más, mint a társak jelenléte, akik nélkül valószínűleg nem is létezhetne Bioware játék. Társakat kalandjaink során, a fő történetszálon haladva toborozhatunk magunk mellé, és belőlük karakterosztályonként összesen öt darab található a játékban (azaz összesen 40, ami egy újabb döbbenetes szám). Ezek a társak hasznos segítőink lesznek, akikből mindig csak egy lehet mellettünk, de jelenlétükkor különféle módon segíthetnek minket a harcban. Van, aki a gyógyításban jeleskedik, van, aki a közelharcban profi, s akad köztük olyan is, aki távolsági fegyvereivel pörköl oda a húsunkra áhítozó raptoroknak. Természetesen mindegyik társunk saját személyiséggel van felruházva, bevonhatjuk őket a fent említett beszélgetésekbe is, amikre ha úgy válaszolunk, hogy nekik is tetsszen, akkor egyre közelebb kerülhetnek hozzánk. Ezen kívül vehetünk számukra ajándékokat is, amivel egy örök barátság alapjait fektethetjük le, később pedig egyedi küldetésekben segíthetünk nekik ügyes-bajos dolgaik megoldásában.

Minél jobb kapcsolatot építünk ki egy társunkkal, annál jobban és gyorsabban végzik a játékban fellelhető szakmákat, amelyek majdhogynem teljes egészében társaink vállán nyugszanak – ez persze érthető, hiszen hogyan is nézne ki az, ha egy sith nagyúr elkezdene nadrágokat varrni, vagy lézerpisztolyokat hegeszteni az űrhajóján. A szakmákat három részre osztja a játék, 14 található a programban, melyek közül egyszerre hármat választhatunk magunknak. Először is ott vannak a sima gyűjtögetős szakmák, melyekből négy vehető fel: növényeket és állati tetemeket analizálhatunk, kristályokat gyűjthetünk, satöbbi. Aztán ott vannak a tárgykészítéssel kapcsolatos szakmák, mint például a páncél és ruhakészítés, a képességeinket javító stimpackek előállítása, vagy a különféle tárgymodifikációk kifaragása. Végezetül akadnak küldetésközpontú szakmák, mint például a diplomácia vagy a kincsvadászat, melyekre kisebb-nagyobb összegek leszurkolása után küldhetjük társainkat, akik aztán a feladat komolyságától függően 5-30 perc múlva különféle komponensekkel térnek vissza. Bár elsőre kicsit szokatlan volt számunkra, hogy nem mi, hanem a társaink végzik ezeket a feladatokat, melyek egy részéért ráadásul még fizetnünk is kell, pár óra játék után teljesen meg voltunk elégedve a rendszerrel.

VILÁGJÁRÁS

Nagyjából a 15. szintünket elérve hozzájutunk saját űrhajónkhoz is, melynek segítségével nem csak



SZÓSZEDET MÉG KEZDŐ JEDILOVAGOKNAK

A SOK ÚJ KÉPESSÉG ÉS TULAJDONSÁG LÁTTÁN SOKSZOR CSAK KAPKODJUK A FEJÜNKET, HOGY VAJON MELYIK MIT JELENT. EZEKBŐL SZEMEZGETTÜNK MOST PÁRAT, A TELJESSÉG IGÉNYE NÉLKÜL.

ABSORPTION Növeli a pajzsunk erejét, segítségével több sebzést leszünk képesek elviselni.

ACCURACY RATING Növeli a támadásaink találati esélyét. Ha elérjük a maximális szintet, csökkenti az ellenfél páncélzatát és képességekkel szembeni ellenállását. Minden sebzésosztó kasztnak érdemes felküzdenie ezt az értékét 105%-ra.

ALACRITY Ez a tulajdonság a képességeink ellövésének sebességét gyorsítja. Úgy tűnik, hogy néhány folyamatosan tartható képességnél csökkenti a global cooldown idejét is, azt a másfél másodperces szünetet, ami két képesség között minimum eltelik.

ARMOR Minél magasabb ez az érték, annál inkább csökkenti a bevitt kinetikus (azaz sima közelharci vagy esetenként Jedi képesség által okozott) sebzés mértékét. Nem csökkenti viszont az Internal és az Elemental sebzés mértékét, mint például a Sith villámlás.

CRITICAL RATING Növeli az esélyét annak, hogy képességeinkkel kritikus találatot érjünk el, legyen az közelharci vagy erővel történő támadás.

DEFENSE RATING Növeli a hárítás (parry) és elhárítás (deflect) esélyét. Ez utóbbi a távolsági támadásokra vonatkozik.

FORCE POWER Az erőből táplálkozó képességek hatékonyságát növeli, legyen az támadó vagy akár gyógyító.

POWER Minden támadásunk erejét megnöveli, kezdve a sima közelharci támadástól az erőt igénylő képességekig. Nem túl gyakori tulajdonság.

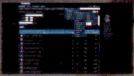
SHIELD Növeli annak az esélyét, hogy a pajzsunk aktiválódik egy minket ért támadás esetén.

SURGE Növeli a kritikus sebzés mértékét, azaz nagyobb erejű kritikus sebzést vagy gyógyítás okozhatunk ennek köszönhetően. Gyenge felszerelés mellett nem túl hasznos tulajdonság, de magasabb szinten már nagyon hasznos lehet, főleg PvP környezetben.

TECH POWER Növeli a tech-képességek erejét, legyen szó akár a gyógyításról vagy támadásról.

HASZNOS LINKEK AZ ERŐ MINDKÉT OLDALÁNAK

www.oldrepublic.net
Számtalan hasznos útmutató otthonául szolgál ez a weboldal, kezdő játékosoknak érdemes szétnéznie itt.



www.torhead.com
Hatalmas adatbázis a játékban található tárgyakról, képességekről, küldetésekről, illetve majdhogynem mindenről.

wikiswtor.com
A játékosok által folyamatosan frissülő wiki-oldalon több tonnányi információt találhatunk a Star Wars univerzum minden szegletéről.

twitter.com/swtor
Nem működnek a szerverek? Érdekelnek a legújabb információk a játékról? Tartsd könyvjelződ közt ezt a twitter-csatornát, érdemes!

swtor.hu
Több magyar rajongói oldal közül a swtor.hu oldalát ajánljuk figyelmetekbe. Reméljük, sokáig megmarad a készítők lelkesedése.

izgalmas, sínen futó űrharcokban vehetünk részt, de ennek köszönhetően kinyílik előttünk a SWToR világa, és meglátogathatjuk vele a közel tucatnyi bolygók valamelyikét. Persze sok értelme nincs 20-as szintű suhancként bemenni a 40-es vértigrisek közé, ezért az esetek 99%-ban a sztorivonal hátán fogunk előre evezni. Az első 20 szint során komolyabb problémánk nem volt a területekkel, azt leszámítva persze, hogy végig olyan érzésünk volt, mintha egy jól felépített csőhálózatban közlekednénk. Az útról letérni szinte lehetetlen, elő sem fordulhat, hogy gondolunk egyet, s átnézünk a szomszéd zónába, ahol két másodperc alatt lemészárolnak minket a helyi őslakosok, mert van köztünk 20-30 szintnyi különbség. Hatalmas falak vagy homokviharok állják útjukat a kíváncsi játékosoknak, zónáról zónára be vagyunk kényszerítve egy adott területre, ami köszönőviszonyban sincs a World of Warcraft jól ismert nyitott világával. Jó persze, itt bolygókról bolygókra haladunk, esély sem lenne hasonló rendszer kiépítésére, de a szabadság érzése csupán illúzió a játékon belül.

Bár eleinte azt gondoltuk, hogy ez azért van, mert ezek a zónák nagyon kicsit, de a 25. szint környékén, amikor megkapjuk az első robogónkat, hamar rájöttünk, hogy nem erről van szó. A Tatooine-on például már 10 percbe telt, mire átjutottunk az egyik küldetésterületről a másikra, itt már hatalmas távolságokat kell megtenni csigalassúnak tűnő „hátasunk" ülésében, de eközben is végig úgy éreztük, hogy a kicsi zárt környezetből csupán átkerültünk egy ugyanolyan zárt világba, csak épp az arányok sokszorozódtak meg. Különösen jó példa erre Belsavis bolygója, ami kb. akkora, mint fél Kalimdor a WoW-ban. A méretekkel nem is lett volna különösebb bajunk, de érdekes mód 200 méteres jégfalak veszik körül a játszható területeket, amelyek nem engedik, hogy letérjünk a kijelölt ösvényekről. Egyébként megjegyeznénk, hogy ezekkel a falakkal a készítők kizárták annak lehetőségét is, hogy bármikor repülő hátasokat adjanak a játékosok számára, de erre egyébként se lenne alkalmas a játék alatt futó motor, ami a kicsit gyorsabban változó területek elénk varázsolása közben majdhogynem felgyújtja a számítógépünk merevlemezét. Apropó grafikus motor! Többnyire meg voltunk elégedve a látottakkal, a játék alapvetően jól néz ki. A helyszínek változatosak, ahol kell, ott a növényzet sűrű és buja, a karakterek és a járművek pedig szépek. Akadnak ugyan helyszínek, melyek csúnyábbak az átlagnál, de igazából az összhatással különösebb gond nincs, még akkor sem, ha tudjuk, hogy a háttérben látható hegyvonulatok csupán kifeszített textúrák, amit a Skyrim és egyéb Frostbite 2 motoros játékok után már kicsit sziszegve néztünk. Az igazán komoly gond a flottával van, ahol 200 játékos gyűlik össze egy kisebb helyen, s a framerate pillanatok alatt 10-15 fps körüli értékekre csökken, még a legjobb

MI LESZ VELETEK, ADDONOK?

A World of Warcraft egyik nagy előnye az, hogy annak megjelenését, azaz a user infrace-t teljes egészében a szánk ízére szabhatjuk, köszönhetően annak a több ezer játékosok által létrehozott addonnak, amiket mondjuk a cursegaming oldaláról letölthetünk. Sajnos most úgy néz ki, hogy jelenleg még nem támogatja az ehhez hasonló addonok készítését a Bioware, de ígéreteik szerint már nem kell sokat várnunk arra, hogy mindez megváltozzon.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ELSŐ LÉPÉSEK

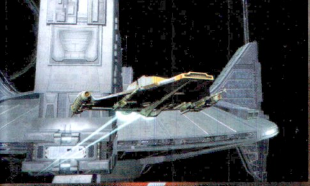
Amint teheted, a játék beállításai között keresd meg azokat a funkciókat, amelyek segítségével könnyebbé teheted a kalandozásaid. Kapcsold be a csoportos és az automatikus tárgyfelvételt, a feliratokat, amennyiben el akarod nyomni a párbeszédeket, valamint azt, hogy látszódjanak sötét/jó oldal pontok a párbeszédablakban. A harmincmilliomodik szörny leölése után rettentő hasznosnak fogjátok találni ezeket.

MIELŐTT PÉNZZÉ TENNÉD

Nézd meg, hogy társaidnak milyen tulajdonságok vannak az alapöltözékén, mielőtt eladnád zöld-kék nem kívánatos cuccaidat. Már az első perctől érdemes félretenni azokat a cuccokat, amelyekről tudjuk, hogy később a társaink még használhatják azokat. Ne feledjétek, attól, hogy képesek hordani valamit, nem feltétlenül kell azt rájuk akasztani. Mindig nézzétek meg az alaptulajdonságait a tárgynak, mielőtt elpazarolnátok azt

ÉREZD MAGAD KITÜNTETVE

A talált és a küldetésekből összeszedhető tárgyakon kívül a bolygókon szerezhető kitüntetésekből is kiválóan felszerelhetjük társainkat. Járjuk végig a flottánál a kereskedőket, hogy megtudjuk, hol melyik kitüntetésből mit vehetünk magunknak, vagy társainknak. Amennyiben sokat járunk flashpointokba, ne pazaroljuk magunkra a kitüntetéseket, inkább vegyünk belőlük fegyvereket és páncélokat a társainknak.



Egy Star Wars játékból nem maradhat ki az űrharc, és természetesen erre a The Old Republicban is lehetőségünk lesz.

gépek esetében is. Csúcsidőben ellátogatni ezekre a helyekre szinte egyenlő az önkínzással.

SÜRGŐS JAVÍTÁS KELL

Annak ellenére, hogy alapvetően egy élvezetes játékkal van dolgunk, amiben egy olyan hihetetlen jól megírt történetet kapunk, aminek köszönhetően szinte képtelenek leszünk kilépni belőle, akadnak olyan bosszantó hibák és hiányosságok, amelyek mellett nem szabad szó nélkül elmenni. Egy ilyen hatalmas játéknál persze törvényszerű, hogy bugok maradjanak a programsorok között, de most nem erről van szó, hiszen ezeket úgyis naponta javítgatják a Bioware emberei. Mi most az olyan idegesítő dolgokról beszélünk, mint például az LFG-eszköz hiánya, ami nélkül kénytelen minden játékos a flotta általános csatornáján kurjongatni, hogy melyik instance-ba (itt Flashpointoknak nevezik) szeretne lemenni, s amennyiben nem tank vagy gyógyító karaktert indított a szerencsétlen játékos, akár órákra is ott ragadhat arra várva, hogy valaki végre megszánja őt.

A másik kegyetlenül elbaltázott dolog az aukciósház, akarom mondani a galaktikus kereskedőközpont, amit keserves dolog használni. Keresni például csak úgy lehet benne, ha előtte beállítjuk, hogy milyen terméket, azon belül milyen altermék et keresünk, ezután ha megkapjuk a listát, egy külön sorban leszűrhetjük a kívánt szavakra. Nem szűrhetünk arra, hogy például csak sisakot keresünk, nem szűrhetjük azt, hogy csak azt mutassa, amit XY társunk képes használni (vagy legalábbis nem működik), egyetlen előnye csupán az, hogyha eladásra beteszünk valamit, akkor az árakat magától belövi.

Aztán ott a PvP, amiben három warzone-t kapunk. A legnagyobb gond itt az, amire a WoW esetében már pár éve rájöttek, hogy olyan szerverek, ahol a Birodalom-Köztársaság arány köszönőviszonyban sincs egymással, tíz mérkőzésből kilenc esetében nem találunk magunknak játékot. Ennek köszönhetően itt mindig ugyanarra az egy focimeccsre dob minket a játék, ugyanis ez az egyetlen játékmód, amelyben a saját frakciód ellen is megmérkőzhetsz. Üdvözítő lenne, ha mondjuk szerverek közt is lebonyolítható lenne egy-egy PvP meccs, de sajnos félő, hogy a SWToR esetében technikailag ez kivitelezhetetlen, ennek hiányában pedig ingyenes szerverköltözés lehetőségét kéne biztosítani.

EGY MÉLTÓ KIHÍVÓ

Emellett számtalan bosszantó dologgal találkoztunk még, mint például az, hogy nem tudunk barátlistára tenni olyan játékost, aki nincs online, vagy néha nem látszik az, amit a party- vagy guild chatbe írunk, de ezeknek a hibáknak a nagy részét folyamatosan javítják. Ha a fenti nagyobb problémák közül legalább kettőt még idejében orvosolnak, akkor nagy jövő állhat még a SWToR előtt, ellenkező esetben viszont nagy lemorzsolódásra számíthatnak a készítők. Megvan a potenciál a Bioware termékében ahhoz, hogy képes legyen tartósan magához csábítani egy-két millió játékost a WoW-ból, hiszen telis-tele van hihetetlenül jól működő és élvezetes elemekkel, mint például a történetmesélés és a társak jelenléte. A kérdés csak az, hogy vajon képesek lesznek-e lefoglalni az 50. szintű játékosokat is, milyen endgame-tartalmat tartogatnak számukra, hiszen jól tudjuk, hogy ezen dől el minden MMO sorsa. Hiába a sokmilliós előfizetői tábor, egy új patch vagy kiegészítő megjelenésével villámgyorsan visszamegy mindenki WoW-ozni, aztán már nagyon nehéz lesz rávenni ezeket a játékosokat arra, hogy adjanak még egy esélyt a The Old Republicnak.

ÉRTÉKELÉS

CHRIS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB SM 3.0 VGA, 15 GB HDD

Végre egy erős kihívó a WoW-nak, aminek a történetében hosszú-hosszú hetekre elmerülhetünk. A kérdés csak az, hogy mit csinálunk azután, ha már kétszer végigjátszottuk, és még mindig nincsenek javítva a legbosszantóbb hibák.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Hihetetlen mennyiségű történetet. A sztori és a hangulat a maximumot nyújtja.

KONTRA

Sok apró hiba és kellemetlenség, amit egy induló MMO esetében elnézhetünk.

85%

PÉNZÉRT BARÁTSÁGOT

Különféle ajándékokkal még közelebb kerülhetünk társainkhoz, már amennyiben tudjuk, hogy kinek mi a szíve vágya. A negyven játékban található társ mindegyike más-más ajándéknak örül a legjobban, ezekre érdemes a weben rákeresni, vagy kikísérletezni. Ne lepődjünk meg azon, hogy némelyik cimboránk még a legjobb ajándéknak is alig-alig tud örülni. Van, akivel jobban kijövünk, van, akivel kevésbé.

A TUDÁS KOCKÁI

A játékban találhatunk úgynevezett Datacron kockákat is, melyek többnyire permanens képességpluszokat adnak hőseink számára. Ezeket a dobozokat persze nem egyszerű feladat felkutatni, de persze kis kitartással nem megoldhatatlan a feladat. Minden bolygón 3-5 ilyen Datacron kocka található, felkutatásához javasoljuk, hogy a Youtube keresőjébe írjátok bele, hogy „datacron locations".

AZ ŰRHARCOT NE FELEDD!

Bár elsősorban küldetésekből és szörnyek aprításából szerezzük a legtöbb tapasztalati pontot, ne hanyagoljuk el az űrharcot sem. Űrhajónk vezérlőpaneljéből mindennap 13 óra után felvehetjük a napi küldetéseket is, melyekben párosával kapjuk a meghívást különféle űrharcokra. Bár az itt szerezhető kitüntetések még nem sok mindenre jók, meglepően sok tapasztalati pontot és pénzt lehet ezek által begyűjteni.

HA GOND VAN A JÁTÉKKAL

3 robogót vehetsz majd a végigjátszás során, melyek 90-100-110%-ban gyorsíthatják a hősöd mozgását. Ha nem akarod, hogy meglepetésként érjen az arcpirítóan magas összeg, érdemes már a 20. szinttől félretenni ezekre. Az első robogót 25. szinten veheted meg, ezért 48 ezret kell majd leszurkolnod, a következő 250 ezer, végül majdnem 400 ezer pénzed bánja, ha kicsit gyorsabban szeretnél haladni.

ÉPÍTS MAGADNAK ZÖLD JÖVŐT!

Anno 2070

[ÍRTA KREDENC] **Bátraké a szerencse, tartja a közmondás. Igaz volt ez régen, amikor a hajóskapitányok ismeretlen vizek felé vették az irányt, és igaz ma is, amikor egy kiadó el mer szakadni egy brand meghatározó elemétől...**

Érdekes ívet ír le a Ubisoft a német gyökerű, főleg Európában sikeres stratégiai játékok újraélesztésének kísérletével: miközben valahogy nem tudják megragadni a Settlers lényegét, az Anno-sorozat feltámasztásának első próbája fényes sikert hozott. Az 1404 felségjelű zászlóshajóban minden benne volt, amiért a gazdasági alapú birodalomépítő műfajt szeretjük, rengeteg ötlettel, látványos körítéssel, profi csomagolásban, és ez mind a kritikákban, mind az eladásokban megmutatkozott. Talán épp ezért mertek a derék franciák és a germán fejlesztők nagyot álmodni: hagyjuk el a kánont, szakadjunk el a középkortól, és ugorjunk egy nagyot a jövőbe. Persze ebben a döntésben van nem kevés célzatosság is: annyian támadják (főleg az Egyesült Államokban, de Németországban is) az „erőszakos" játékokat, hogy a kiadók megpróbálnak olyan címeket is összerakni, amiben direkt módon mutatják meg: a játékok népnevelésre is használhatók. Az EA már egy ideje elkezdte a környezettudatos gondolkodásra serkentő elemeket beépíteni termékeibe, és most a Ubi is hasonlóképpen cselekedett: az új rész alapvetése ugyanis a klímaváltozás és a globális felmelegedés.

MÁGNÁSOK ÉS ZÖLDEK

A sztori szerint 2070-re a tengerszint oly mértékben megemelkedett, hogy part menti városok és egész szigetek tűntek el a víz alatt, korábban sivatagos területek fordultak termőre – mindez, és az erőforrások kimerülése a politikai és gazdasági rendszerek összeomlásához vezetett, az emberiségnek újra kellett gondolnia mindent. A legjobb koponyákat tömörítő szervezet, az S.A.A.T. megalkotta az Ark (Bárka) nevű, fejlett mesterséges intelligenciák által felügyelt úszó kutatólaborokat, amelyek segítségével új területeket lehetett elfoglalni, majd kiaknázni. Utóbbi mikéntjében azonban már megoszlottak a vélemények. Az egyik irányzat szerint a 24. óra után vagyunk, így minél gyorsabban és hatékonyabban kell kinyerni az erőforrásokat – e gondolat jegyében született meg a Global Trust. A másik mozgalom élharcosa, az Eden Initiative szerint viszont ez a megközelítés alapvetően a Föld kizsigereléséhez és az emberi faj kipusztulásához vezet, épp ezért a „lassan járj, tovább élsz" jegyében okosan, nyugodtan, a környezetre odafigyelve kell munkálkodnunk. A játék általunk irányított főhőse egy Bárka kapitánya, akinek ugyanaz a dolga, mint a széria eddigi darabjaiban: egy adott szektor felfedezése, az ott lévő szigetek kolonizálása, és megfelelő termelési láncokkal az itt kialakított civilizáció minél magasabb szintre emelése. Ami újdonság, hogy kiválaszthatjuk, a két, fent említett frakció közül melyik a szimpatikusabb számunkra. Értelemszerűen a Tröszt mellé állva ridegebb iparvárosokat hozhatunk létre szénerőművekkel, kaszinókkal, amely gyorsan fejlődik, gyorsan termeli ki (és éli fel) az erőforrásokat, míg az Édent választva barátságosabb településeket építhetünk, szélgenerátorokkal és koncerttermekkel, ám ennek ára a lassabb fejlődés.

Az Anno-széria képes volt a megújulásra, s habár tény, hogy az új rész nem éri el az 1404 színvonalát, még így is remek játék.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Related Design / Blue Byte

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

INFO

A Ubisoft igyekszik fenntartani az érdeklődést a játék iránt 2012-ben is, így folyamatosan ingyenes DLC-kkel lepi meg az Anno 2070 tulajdonosokat. Jelenleg új küldetések érhetőek el, később pedig egy újabb multiplayer móddal fog bővülni a játék!

Érdemes mindehhez hozzátenni, hogy mindkét oldalnak vannak olyan opciói, amelyek a másik félnél nincsenek meg, vagy szimpatikusabb megoldást jelentenek, így lehetőségünk van arra, hogy akár egy szigeten belül is megépítsük mindkét fél városát, sőt, akár a SAAT bázisát is, hiszen a tudósok teszik lehetővé, hogy feltárjuk és kiaknázzuk a tengerfenék kincseit, illetve birtokunkba vegyük az eget, ami egészen új dimenziókba emeli a játékmenetet. Erre ráadásul még egy réteget tesz az ökológiai egyensúly tényezője: minél több termelőegységet pakolunk le, annál jobban csökken ez a mutató, és ha mínuszba megy, romlik a farmok hozama, polgáraink életszínvonala (ezzel együtt a lerótt adók összege is). Persze e hatás normalizálására is vannak megfelelő épületek, ezek viszont elég sok energiát emésztenek fel, így alaposan végig kell gondolnunk a stratégiánkat.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

REPÜLŐRAJT

Főleg multiplayerben lehet hasznos a Bárka „Quick Delivery" funkciója: pár ezer kreditért egy rakomány építőmodulhoz és szerszámhoz juthatsz hozzá, amivel fel tudod pörgetni a civilizáció kezdeti kiépítését és fejlesztését. Ha nem akarsz lemaradni a többiek mögött, mindenképpen használd ki!

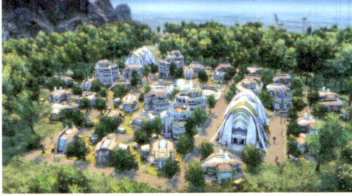
ZAVAR AZ ERŐBEN

Az energiatermelő egységek lepakolásakor mindenképpen figyelj oda a kék körrel jelzett hatósugárra, hiszen ha ez a mező beleér egy másik hasonló építmény körzetébe, akkor bizony csökkenni fog a termelés hatásfoka, ezért mindig átgondoltan helyezd le ezeket az építményeket!

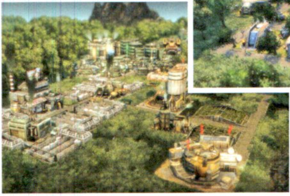
AGYMOSÁS

Minden frakciónak van egy médiaépülete, melyeket kiválasztva meghatározhatod, milyen programot sugározzon az éterbe. A médiaépületből sugárzott adás polgáraidra kifejtett hatása különféle bónuszokat jelent (több adó, kevesebb szükséglet valamiből).

Már nem csak a szárazföld, de a víz alatti világ is kiaknázható. Persze nem árt észnél lenni...



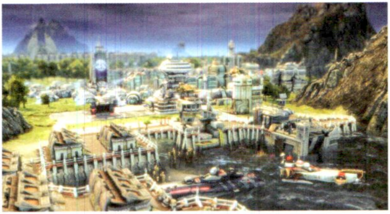
Ha elég ügyes vagy, megteremtheted a tökéletes jövőt, a természet és az ember harmóniáját.



2070, A KIHÍVÁSOK ÉVE

Mindebből adódik, hogy a játék egyáltalán nem könnyű; ha egy szigeten csak két frakció „faluját" húzzuk fel, már az is tucatnyi termelési lánc kialakítását igényli, ráadásul akárcsak eddig, most sem tudunk minden szükséges nyersanyagot helyben ki- és megtermelni, így vagy kereskednünk kell, vagy újabb felszíni és víz alatti földterületeket elfoglalni. És akkor még nem beszéltünk a kalózokkal és más rosszindulatú felekkel vívott (olykor kényszerű) harcról, ahol ugye már nemcsak a víz színén csalinkázó hajókkal gyűlik meg a bajunk, repülők és tengeralattjárók támadásaira is fel kell készülnünk. No és persze most is kapunk az adott szektorban tevékenykedő „kollégáktól" megbízásokat, melyek sikeres végrehajtásával nyersanyagokhoz és licencpontokhoz jutunk, utóbbiból tudunk speciális cuccokat megvásárolni, például magokat, melyek „aktiválásával" egyik szigetünkön termeszteni kezdhetünk egy eladdig ott nem őshonos növényt, vagy épp olyan technológiákat, melyekkel gyorsabban, gazdaságosabban tudunk termelni, esetleg katonai erőfölénybe kerülni. Ezek a minimissziók egyébként leginkább arra jók, hogy a mechanizmusból adódó üresjáratokat (amikor például arra várunk, hogy egy adott mennyiségű nyersanyag vagy késztermék összejöjjön, vagy annyi magasabb szintű polgár költözzön be városunkba, hogy elérhetővé váljanak az új épületek) áthidalják, bár még így is néha rá kell tenyerelni a játéksebességet felpörgető gombra. Az Anno 2070 tehát ismét kihívás elé állítja az egyszeri játékost, és bizony nem bánik kesztyűs kézzel a műfajszüzekkel: bár a kampánymód igyekszik oktatójelleggel funkcionálni, és elmagyarázni az alapvetéseket, illetve fokozatosan feltárni a lehetőségeket, aki most ismerkedik a sorozattal vagy akár a zsánerrel, tutira át fog élni pár tanácstalan, homlokráncolós, kézikönyv-olvasgatós pillanatot, vagy (áldassanak a modern idők) megnéz egy YouTube videót az adott fejezet végigjátszásáról.

Ahogy az imént megpendítettem, természetesen van kampánymód, mely bár szerintem nem éri el az 1404-es fősztori nívóját, azért érdekesnek mondható, nem kevés népokítással és jó pár sablonnal (mert hát az önálló életre kelő és alkotói ellen forduló mesterséges intelligencia témája gyakorlatilag egy önálló vonalat képvisel a sci-fin belül), no és kellően hosszú, több tízórányi játékidővel. Emellett kapunk persze sandbox módot is, ahol kedvünkre építkezhetünk, illetve egy halom önálló, bizonyos győzelmi feltételek elérését előirányzó pályát, amelyeket egyedül vagy barátainkkal is lepörgethetünk, hiszen a multi immár teljesen integrálva van a játékba. Igaz, ennek ára van: nemcsak az aktiváláshoz, illetve a többszemélyes módhoz van szükségünk internetkapcsolatra, de ahhoz is, hogy paramétereink (az egyes frakcióknál elért karrierpontok, melyek különféle bónuszokhoz juttatnak minket, testre szabható bárkánk konfigurációja), achievementjeink, U-Play pontjaink regisztrálva legyenek, mentésre és visszatöltésre kerüljenek. Ennek fejében viszont beleszólhatunk a világ életébe is: szavazhatunk, mely szervezet tagját delegáljuk a bolygónk életét irányító-felügyelő szenátusba, illetve extra küldetésekhez is juthatunk. Ez is egy új és izgalmas lehetőség, még ha néha le is halnak a Ubi szerverei, vagy épp a hazai infrastruktúra állapota tesz keresztbe nekünk...



MINDEN JÓ, HAJÓ A VÉGE

Sommásan tehát: az Anno 2070 jó játék. Nekem azért még mindig az 1404 a szívem csücske, valahogy ez a steril, picit didaktikus körítés annyira nem jött be annak ellenére, hogy szeretem a sci-fit. Azt sem hallgathatom el, hogy időnként (főleg a harcolós részeknél) úgy éreztem, egy új Command & Conquer játékkal játszom – ebben nyilván ludas volt az alaptéma, az épületek, egységek kinézete, vagy épp az EVE névre keresztelt „gépcsaj", aki megbízásokkal és hasznos adatbázis-bejegyzésekkel lát el minket. Amúgy az audiovizuális csomag rendben van, de hát ez rendben volt eddig is, aki játszott az előző felvonással, pikk-pakk otthon fogja magát érezni a futurisztikus külső és az áttervezett interfész ellenére. Utóbbiról csak egy bővített mondatban: a műfajban mindenképp innovatívnak mondható, hogy az építési menüben a végtermékek ikonja látható, erre kattintva egy új ablakban jelenik meg a teljes termelési lánc, így könnyen le tudjuk pakolni a megfelelő épületeket – a dolgon csak az ront picit, hogy a három frakció, azon belül pedig a civilizációs szintek különkülön fülön vannak, ami meg tudja kavarni az egyszeri játékost (engem mindenképp). Mindezekkel együtt és a fentiek fényében is az Anno 2070 azok számára, akik szeretik a gazdasági-birodalomépítős stratégiákat, ajánlott vétel – a zsánerrel való ismerkedéshez viszont nem feltétlenül a legjobb...

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz Intel Core 2 Duo/AMD Athlon 64 X2 CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA (shader model 3.0), 5 GB HDD, internetkapcsolat

Az újítások ellenére a játékmechanizmus nem változott. A játék teljes élvezetéhez azonban kell némi jártasság a műfajban, no és kellő türelem és sok szabadidő...

GRAFIKA: **89%**
HANG/ZENE: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **86%**

PRO

Kiváló birodalomépítős stratégia „csak még egy kört" hatással, látványos tálalásban, multival, nagy szavatossággal.

KONTRA

Vannak üresjáratok, holtpontok, amikor még egy rutinos játékos is megtorpan, az interfészt pedig szokni kell.

86%

KÖDOSZLATÁS

Az egyik legfontosabb lépés, hogy minden menet elején felderítsd a teljes szektort, hogy mielőbb megtaláld az egyes frakciók Bárkáit, városait, így megkezdheted velük a kereskedést és bevállalhatod küldetéseiket, ami a spéci cuccok miatt különösen hasznos.

NÉMÓ NYOMÁBAN

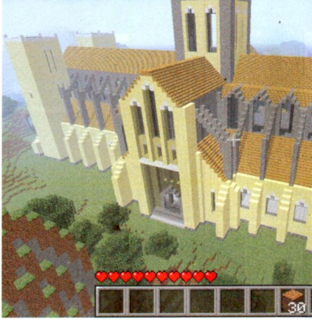
Ne feledd, hogy az Anno 2070 keretében immár a tengerfeneket is felfedezheted! A víz alatti „szigetek" kolonizálása, kitermelése értékes nyersanyagokhoz juttat, és sok titok is vár rád a mélyben, ezért érdemes mielőbb feltérképezni a víz alatti világot is.

KATASZTRÓFA

A környezeti egyensúly szinten tartása nemcsak a cikkben említett hatások miatt (farmok hozama, életszínvonal) fontos: minél inkább csökken az egyensúly, annál gyakrabban számíthatsz katasztrófákra: tűzesetekre, járványokra, elharapózó bűnözési hullámra.

TÖBB KIKÖTŐ

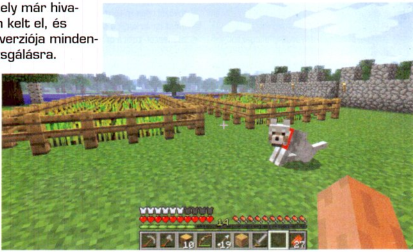
A „Port Authority" kikötői területet hoz létre, egyben raktárként is funkcionál, így szigeted peremének minden szakaszát „élesítheted", ami a tengerbe építhető szélgenerátorok (Offshore Windmill) elhelyezése miatt különösen fontos, mindenképpen élj a lehetőséggel!



KRAFTOLGATOK, TEHÁT VAGYOK!

Minecraft

[ÍRTA JOHNBART] **Nehéz tesztet írni arról a játékról, amely már hivatalos megjelenése előtt (!!!) négymillió példányban kelt el, és jelenleg is fejlesztés alatt áll – a Minecraft 1.0-s verziója mindenesetre megérkezett, így névleg megérett a bevizsgálásra.**



ADATOK

KIADÓ
Mojang AB

FEJLESZTŐ
Mojang AB

MŰFAJ
Sandbox/ Szerepjáték/ Építkezős

MULTI
Akár több száz fős co-op/ kompetitív

INFO

A játék fejlesztésének stafétabotját Markus „Notch" Persson a hivatalos változat megjelenése után átadta Jebs Bergenstennek, így a játék már az ő irányítása alatt szépülget..

Bár bő egy évvel ezelőtt a 2010/12-es Guruban már megoszthattam veletek Markus Persson hihetetlenül sikeres indie csodájáról gyűjtött korai tapasztalataimat, akkori recenzióm értékelés nélkül zárult, miután csak a játék egy igen korai alpha verzióját szemrevételezhettem. Tavaly november 18-án viszont (két és fél év fejlesztés után) a jelenleg legsikeresebb digitális svéd exportterméknek tekinthető Minecraft elérte az 1.0-s verziószámot, és hivatalosan is megjelent. Bár a Mojang szemszögéből ez túl nagy változást nem jelentett (elvégre most is változatlanul foltozzák és bővítik a játékot), a Guru számára annál fontosabbnak bizonyult, mivel imigyen lehetővé vált egy nagyobb lélegzetvételű teszt megírása, melyben megindokolhatom, hogy miért is a Minecraft az egyik legkiválóbb indie-játék, amivel eddig találkoztam...

ÚJ VILÁGOT ÉPÍTÜNK

Kicsit talán furán hangzik, de a fenti felvetésre a választ épp a játék megfoghatatlansága jelenti, a Minecraftet ugyanis nehéz az ismert műfajok bármelyikébe beskatulyázni: nem húz egyik jól bevált zsáner felé sem, ami azonban azt is jelenti, hogy elkerüli azok műfaji kötöttségeit is, majdnem korlátlan szabadságot biztosítva így a játékot elindítóknak. Amennyiben mégis ragaszkodnánk a címkézéshez, a legjobban talán a sandbox-titulussal járunk, mivel a Minecraft leginkább tényleg egy legókockákkal feltöltött homokozóra hasonlít, amelyben mindenki azt csinálhat, amit csak akar. Nincsenek megkötések, kötelezően végrehajtandó feladatok, nevesített karakterek, vezérfonálként szolgáló történet – amint játékterünk generálása befejeződik, és kirajzolódik előttünk az egyenméretű kockákból álló terep, csupán a játékosokon múlik, hogy mihez kezdenek a „homokozóban": kreativitásukat kiélve nekiállnak-e átformálni a körülöttük lévő világot, megpróbálják-e felfedezni, mit is rejteget a svéd kockarengeteg, vagy épp mindkét tevékenységgel ökológiai lábnyomot hagynak-e a hexaédenben? A döntés kizárólag azon múlik, hová is kattintunk a menüben, a Minecraft ugyanis mind szóló- mind többjátékos módban két formában kínálja a kockázást: az aspiráns építészeknek szánt Creative, valamint a kalandorokat vonzó Survival módban.

SZÁRNYAL A FANTÁZIA

A fentiek közül alapvetően a Creative a veszélytelenebb, és így kevésbé izgalmas módozat, eme esetben a hangsúly ugyanis az építkezésen van, lehetőségeink pedig ezt maximálisan tükrözik: ekkor minden, a Minecraftben begyűjthető kocka és tárgy végtelen számban áll rendelkezésünkre, a tájat alkotó kockákat egyetlen kattintással eltüntethetjük, az eszköztárunkban leledző cuccokat pedig szintén egyetlen gombnyomással lerakhatjuk és lebonthatjuk. A kreatív szárnyalás szintén szó szerint értendő (az ugrás gomb kétszeri lenyomásával ugyanis repülő módba kerülünk), karakterünk pedig halhatatlan, így voltaképp semmi sem gátol minket abban, hogy mindenféle digitális műalkotásokat hozzunk létre.

A Minecraft tényleg az a játék, ahol azt csinálsz, amit akarsz. Nevelhetsz bárányokat, vagy elindulhatsz a főellenfél felé...

Minden csak a türelmünkön múlik: ha akarjuk, eltüntethetünk egy egész hegyoldalt, hogy a helyére felhúzzunk egy kis falut (vagy egy felhőkarcolókból álló nagyvárost), szögletes másolatot készíthetünk a Parlamentről, nekiállhatunk megépíteni a méretarányos Enterprise csillaghajót, kirakhatjuk kockákból a Prince of Persia főhősét, de a

Ha nem vigyázol, akkor a sötétben lehet, hogy szembe jön egy zombi Super Meat Boy...

A TÚLÉLÉS LÉPÉSEI

Bár a Creative módhoz hasonlóan a Survival mód is hatalmas szabadságot ad a játékosok kezébe, mielőtt bármibe is belekezdünk javallott felkészülni karakterünk korgó gyomrára és az éjszaka felbukkanó ellenfelekre. Az alábbiakban röviden összegezzük, hogyan is készüljetek fel a Minecraft világában való életre...

1. Az első napunkat töltsük valamilyen átmeneti rejtekhely kialakításával: pár kivágott fából készült kis ház, vagy egy hegy oldalába vájt járat már megteszi.

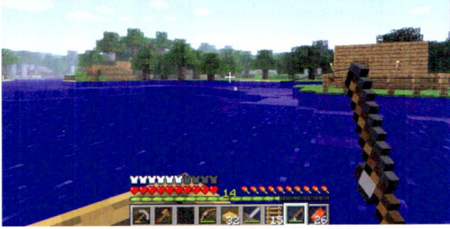
2. Mielőbb készítsünk egy munkaasztalt négy deszkakockából, mert eszközeink zöméhez 3x3-as krafttábla kell!

3. Készítsünk pár facsákányt, majd vájjunk bányajáratot! Gyűjtsük be a sziklákat, és keressünk szenet – előbbiekből jobb kézieszközöket készíthetünk, és a kemence alapanyagai is, utóbbit a világításhoz és a kemence fűtéséhez használhatjuk (a fa is megteszi, de annak a fűtőértéke jóval kisebb).

4. Fogjuk meg kardunkat, és vadásszunk le pár állatot, hogy nyers húst szerezzünk – ha szerencsénk van, a marhákból némi bőrt is zsákmányolhatunk. A megszerzett húst a kemencében megsütve jóval táplálóbb ennivalót kapunk, míg a bőrből kezdetleges páncélt készíthetünk.

5. Készítsünk még pár fejszét, csákányt és kardot, majd derítsük fel a terepet: a bányákban mélyebbre ásva egyre nagyobb valószínűséggel botlunk vasércbe, aranyba, vagy épp gyémántba (melyekből jobb minőségű páncél és kéziszerszámok készíthetők), a felszínen pedig gombákat és a magas fűből vetőmagokat gyűjthetünk.

6. Amennyiben a fenti pontot folytatva elegendő táplálékkal, és megfelelő fegyverzettel illetve páncélzattal rendelkezel, Tiéd a pálya – üdv a Minecraft világában, ahol csak rajtad múlik, hogyan formálod a hexaédent...



A Minecraft akár a nyugalom virtuális kis oázisa is lehet, hiszen ha éppen ahhoz van kedved, akkor kimehetsz a tóra és pecázhatsz kedvedre. Csendes is, nyugodt is, és még ennivalód is lesz belőle.

YouTube tanulsága szerint kellő elvetemültség mellett tökéletesen működő 16-bites in-game processzoregységet is készíthetünk. A Creative mód tehát egy nagy rakás legó, melyet kibontva kizárólag rajtad áll, mihez kezdesz az építőelemekkel – a határ (szó szerint) a csillagos ég, a pálya legalja, és a saját képzelőerőd...

KOCKÁZATOS KALAND

A Creative tehát remek szórakozást biztosít mindenkinek, aki csak egy kicsit is szeret kockajátékokkal építkezni, a Minecraft azonban már az alpha-verzió óta a másik módra helyezi a hangsúlyt, a gazdagabb tartalom így Survivalben vár ránk (illetve annak elvetemültebb változatában: a Hardcore mód „csak" annyiban más, hogy ott halálunk esetén törlődik a létrehozott világ). Az üzemmód pont úgy kezdődik, mint a fentebb taglalt Creative pályák (magyarán azonnal egy sebtében generált pálya közepén kezdjük virtuális életünket), ebben az esetben azonban üres eszköztárral, és egy felettébb halandó karakterrel vágunk neki az ismeretlennek – a célunk mindössze a túlélés, magyarán éhségünk csillapítása, illetve az éjszaka felbukkanó szörnyek elkerülése vagy elfenekelése (már ha nem Peaceful nehézségen indítjuk a módot). Ennyi. Hogy mindezt miképp próbáljuk meg elérni, csakis tőlünk függ: a cigányéletet élők állandó mozgással tölthetik napjaikat, az orruk előtt legelő állatok pusztakezes leölésével tömhetik meg bendőjüket, míg éjszaka a földből és fákból sebtében összeállított vackukban húzhatják meg magukat; a röghöz kötöttebbek viszont nekiállhatnak a környezetükben fellelhető nyersanyagok kitermelésének, majd saját kis birodalmuk felépítésének.

Ennek alapját a bányászat (alias „mining"), és a kitermelt nyersanyagok kraftolásával létrehozható elemek és tárgyak készítése (alias „crafting") adja – előbbit az első pár percben szabad kézzel, később pedig az utóbbi során összerakott szerszámokkal végezhetjük. Maga a kraftolás egy 2x2-es (vagy egy munkaasztal legyártásával 3x3-as) mezőn történik, amelyen az egyes kockákat adott formában elhelyezve egy, a legtöbbször a kombinációhoz hasonló alakú tárgy lesz a végeredmény (azaz pl. két fakocka egymásra rakásával rudakat készíthetünk).

A Minecraftban a valóságban egyre ritkább fehér karácsony sem elképzelhetetlen.

A rendelkezésre álló „receptek" száma pedig tekintélyes, jelen pillanatban több száz tárgyat rakhatunk össze a felületen (kifinomultabb ketyerék esetén olykor hajmeresztő kombinációkkal). A fákból deszkákat, majd azokból léceket, kerítést, ajtót csinálhatunk; kéziszerszámokat (balta, kasza, csákány, horgászbot stb.), fegyvereket (kard, íj és nyilak), illetve páncélzatot (csizma, nadrág, mellvért, sisak) rakhatunk össze; csónakokat, síneket és csilléket gyárthatunk, a bányákból kitermelt szén segítségével pedig fáklyákat készíthetünk, amik éjszaka meggátolják a szörnyek közeli felbukkanását, de egyben a sziklákból kraftolt (ételsütésre és fémöntésre használható) kemence leggyakoribb fűtőeleme is. Mindez azonban tényleg csak egy gyors kivonat, rengeteg tárgyat pakolhatunk össze, pont ezért frusztráló, hogy a játék meglehetősen ingerszegény eme téren, miután semmiféle súgó vagy tipprendszer nem áll rendelkezésünkre azzal kapcsolatban, hogy az eszköztárunkban lévő cuccokkal mit is kezdhetünk, ami így a játék félhivatalos wikijének sűrű felkeresését vonhatja magával (épp ezért olvasóink segítségére sietve cikkünkben leközöljük a legfontosabb recepteket).

RPG A KÖBÖN

Mindez azonban csak a jéghegy csúcsa, amint ugyanis megteremtettük virtuális egzisztenciánkat, és nem kell a továbbiakban éjszakai vendégektől tartanunk, a játékot egy rakás különböző módon folytathatjuk. A nyugisabb életvitelt kedvelők nekiállhatnak

Tenger, homok, napfény. Csakis rajtad múlik, hogy mit kezdesz ezzel a helyzettel...

A Minecraftban az alkotásnak tényleg csakis a saját fantáziád szabhat határt. Kötöttségek nincsenek.

várakkal, védművekkel, vasúti közlekedéssel kidíszíteni világukat, teljesíthetik a beépített achievementeket (melyek általában egy adott eszköz kraftolását, és azzal valamilyen tevékenység végrehajtását foglalják magukba), a fűből begyűjtött vetőmagokból földművelésbe kezdhetnek (majd az abból szerzett gabonából ételt készíthetnek, vagy magukhoz csalogathatják az állatokat), vagy egyszerűen csak horgászbottal a kézben gyönyörködhetnek a naplementében, ha ahhoz van kedvük.

Ha meguntuk közvetlen környezetünket, nyugodtan továbbállhatunk, hogy új közegben (pl. tundrán vagy sivatag közepén) próbáljunk szerencsét, a felfedezői vénával rendelkezőknek pedig szintén van tennivalójuk: bányáikat bővítve elhagyatott furatokba, és kincsekkel, valamint ellenfelekkel teli földalatti kazamatákba, míg a felszínen (jelenleg konkrét funkcióval még nem rendelkező) NPC-k lakta falvakba, valamint ellenséges erődítményekbe futhatnak.
Ha pedig úgy érezzük, kinőttük a világunk adta kereteket, két további dimenzió áll rendelkezésünkre: a földkéreg lávában gazdag részeiből kibányászott kockákkal egy pokolszerű, ellenfeleket zavaróan nagy számban tartalmazó alternatív világba nyithatunk portált (ennek meglátogatása már csak azért is javallott, mert több speckós cucchoz is csak innen szerezhetjük be az alapanyagot), a felszínen fellelhető ellenséges erődítményekben pedig az úgynevezett Végvilágba vezető teleportokat találhatunk. A kalandorok számára a játék végső célja voltaképp a Végeken szálló, felettébb tápos Enderdragon lenyomása: ha győztesen kerülünk ki a küzdelemből, egy igen rendhagyó végefőcím, majd a kezdőpontunkhoz visszakerülés lesz a jutalmunk.

A KOCKÁK JAVA

A Minecraft ugyanakkor nem csak a játékmenetében kínált hatalmas szabadság, hanem a mögötte álló technológiai háttér okán is különleges. Ott van először is a terepgenerálás: a Javában megírt alkalmazásban felépített világok alapterülete elérheti Földünk nyolcszorosát is (!), miközben a játék merevlemezünkön alapból cirka 50-100 megát eszik (persze ez a világ felfedezésével arányosan nő), gépigénye rendkívül alacsony (nagyobb összegben mernék rá fogadni, hogy minden 5-6 éves gamer PC-n elfut), karakterünk irányítása pedig pofonegyszerű. A képi világ kellemes nyolcbites retrohatású, a hangok ugyanakkor inkább minimalisták: aláfestő zene viszonylag ritkán csendül fel kockázásunk alatt (és az sem különösebben maradandó), a világ élőlényeinek hangjai pedig szintén igen egyszerűre sikeredtek (a pók sziszegését akár én is felvehettem volna az asztali mikrofonnal); mentségükre szóljon, hogy a játék képi világához viszont jól passzolnak.

A játék legfontosabb technikai fegyverténye azonban a mostanra már meglehetősen kiforrott multiplayer: mind Creative, mind Survival módban lehetőségünk nyílik embertársainkkal karöltve kalandozni/építkezni a kockarengetegben – csupán társainkon és a szerverszabályzaton múlik, mikor mire helyezzük a hangsúlyt (és hogy hányan tehetjük meg ezt egy kiszolgálón – jelenleg nem ritka a több száz fős szerver sem).

Természetesen nincsen kocka tövis nélkül: bár a Minecraft jelenleg is állandó foltozás alatt áll, a játék során számtalan szembetűnő bugba botlottam, bár szerencsére egyik sem volt súlyos. Szólómódban leginkább a mentett pálya betöltése után duplázódó NPC-k szúrtak szemet (ez főleg akkor gázos, ha az Enderdragon kap ilyetén módon ikertestvért), magasabb terepről szétnézve néha láthatóvá váltak a földalatti kazamaták is, a játék pedig pár esetben hajlamos az alaposan megvilágított területekre is ellenséges NPC-ket generálni. Multiban ezzel szemben leginkább az időszakos instabilitás és az orrunk előtt megjelenő NPC-k okozhatnak gondot, emellett többen is beszámoltak róla, hogy néha a „pokoli" és a normál dimenziók összefolynak a pályagenerálás hibái miatt. Ezeket leszámítva multiban problémát jelenleg csak a szerverkereső hiánya, illetve az elégtelen hardver okozhat (mert félreértés ne essék, a képi világ dacára egy Minecraft-szerver hatalmas erőforrásokat képes felzabálni, főleg ha sok férőhelyes kiszolgálót indítunk).

„A VILÁG ÁLLANDÓAN VÁLTOZIK..."

...méghozzá a saját szájízünk szerint. Ha akarom, földet művelhetek a telkemen, ha úgy tartja kedvem, arany után bányászhatok egész nap, egyszer állatokra vadászom, máskor kazamatákat takarítok ki kincsek után kutatva, hajnalban pedig csónakba ülök, hogy kifogjam a reggelire kívánt halat, amit a kemencében ropogósra is sütök. Egy egész világ hever előttem, melyben azt csinálhatok, amit csak akarok – a kraftolás és a bányászat alkotta alapszabályokat leszámítva ugyanis a Minecraft semmilyen módon nem köti meg kezünket. Ez a hatalmas szabadság adja e digitális kockarakás erejét, és ezért ajánlom mindenkinek, hogy tegyen vele egy próbát, ha szeret játszani: mert ha egyszer elindítod, szinte biztos, hogy találsz benne valamit, ami kedvedre való.

BARÁTOK ÉS ELLENSÉGEK

Survival módban a Minecraft világa közel sem veszélytelen, a játékban jelenleg fellelhető 23 NPC-ből 12 rögtön ránk támad, ha meglát minket. Nem muszáj azonban egyedül szembenéznünk ellenlábasainkkal szólómódban sem: a csontvázharcosokból szerzett csontokkal lehetőségünk nyílik a játékban lévő farkasok megszelídítésére, akik azt követően mindig segítségünkre sietnek, ha támadás ér minket. Nem ők azonban az egyedüli szövetségesek: két hókocka és egy azokra rakott tökfej segítségével élő hóembereket (!!!) készíthetünk, akiknek bár támadása gyenge (mindössze hógolyókkal dobálják meg ellenfeleinket), mégis kitűnő elterelésként szolgálnak, amíg mi farkasainkkal hátulról bekerítjük a rosszarcú szörnyeket...

ÉRTÉKELÉS

JOHNBART

GÉPIGÉNY
Pentium IV 2 GHz CPU, 1 GB RAM, GeForce 8400 / Radeon HD2400 VGA, 100 MB HDD

A játék, amiben tényleg azt csinálhatsz, amit akarsz. Életszimulátor, legó, és szerepjáték, mindez egy- és többjátékos módban. Igazi, nagybetűs JÁTÉK.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **99%**

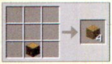
PRO
Kötöttségek nélküli, azonnal magába szippantó játékmenet. Kreatív és kalandor szelleműeket egyaránt kielégítő játékmódok.

KONTRA
Semmilyen ingame dokumentáció nem segíti a kezdőket, a multi kissé megbízhatatlan, apróbb bugok.

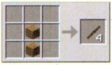
92%

RECEPTGYŰJTEMÉNY

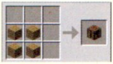
Bár a Minecraftben összeszerelhető cuccok száma igen impozáns, a játékon belül semmiféle segítséget nem kapunk arról, hogy a nálunk lévő tárgyakat pontosan mire is használhatjuk. Kis segédletünkkel a fontosabb eszközök előállítási módjait osztjuk meg veletek; a teljes listát a www.minecraftwiki.net oldalon találhatjátok meg.



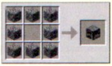
DESZKA
TÍPUS: Alapkombinációk
INFO: A legalapvetőbb recept, majdnem minden fa-alapú tárgyhoz ezt kell használnunk – egy kivágott fatörzsből négy deszkakockát kapunk.



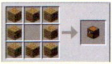
RÚD
TÍPUS: Alapkombinációk
INFO: Létrák, kerítések, fáklyák és kéziszerszámok készítéséhez szükséges. Két deszkakockából négy rudat állíthatunk elő.



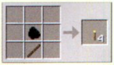
MUNKAASZTAL
TÍPUS: Alapkombinációk
INFO: A 3x3-as kraftmezőt érjük el vele, ha jobbklikkel lerakjuk, és ugyanúgy rákattintunk. Előállítás: négy deszkakockából.



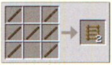
KEMENCE
TÍPUS: Alapkombinációk
INFO: A kemence nyolc kiváját szikladarabból állítható elő, fém olvasztására és ételsütésre használható.



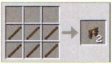
LÁDA
TÍPUS: Alapkombinációk
INFO: Tárgyak tárolására használható, ugyanannyi férőhelye van, mint karakterünknek. Nyolc deszkából rakható össze.



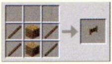
FÁKLYA
TÍPUS: Alapkombinációk
INFO: Egy rúdból és egy széndarabból négy fáklya rakható ki, világításra, és az ellenfelek generálásának akadályozására szolgál.



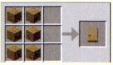
LÉTRA
TÍPUS: Alapkombinációk
INFO: A bányavájatokban való függőleges közlekedés alapeszköze, hét rúdból két kockányi létra építhető.



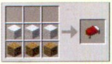
KERÍTÉS
TÍPUS: Alapkombinációk
INFO: Másfél kocka magasságú akadály, így a pókot kivéve semmi nem tudja átugorni. Hat rúdból két kockányi kerítés készíthető.



KAPU
TÍPUS: Alapkombinációk
INFO: A Kapu egy rúdból és két deszkából áll. Kerítésekhez használható, szintén másfél kocka magasságú átjáró.



AJTÓ
TÍPUS: Alapkombinációk
INFO: Egyszerű, szörnybiztos bejáratot kapunk vackunkhoz, ha hat kockát a megadott módon helyezünk el a krafttáblán.

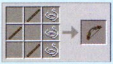


ÁGY
TÍPUS: Alapkombinációk
INFO: Három deszkából és három (bárányokból lenyírható) gyapjúkockából ágyat készíthetünk, melybe lefeküdve átugorhatjuk az éjszakát.

TÁNYÉR
TÍPUS: Kraftolható ételek
INFO: A gombapörkölt nélkülözhetetlen összetevője, elkészítéséhez három deszkakocka szükséges a képen látható módon.

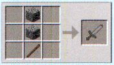
GOMBAPÖRKÖLT
TÍPUS: Kraftolható ételek
INFO: Helyezzünk két különböző gombát a tányér fölé, és máris egy tányérnyi tápláló gombapörköltet kapunk!

KENYÉR
TÍPUS: Kraftolható ételek
INFO: A füvekből szerzett vetőmag teljes beérése esetén felettébb tápláló kenyér lesz a jutalmunk, ha három érett búzakévét egymás mellé rakunk.



ÍJ
TÍPUS: Fegyverek
INFO: Három rúd és három szál fonál szükséges hozzá, az utóbbi összetevőket pókok likvidálásával szerezhetjük be.

NYILAK
TÍPUS: Fegyverek
INFO: A vessző végét csirketoll, élét pedig éles kavics adja, ez utóbbi összetevő sóderkockákból (gravel) nyerhető ki.



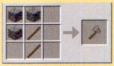
KARD
TÍPUS: Fegyverek
INFO: A kard éle fából, sziklából, vasból, aranyból és gyémántból készülhet, utóbbi hármat kemencében kell megolvasztanunk ehhez.

MUNKAESZKÖZÖK

A sziklakockával ábrázolt munkaeszközök éle fából, sziklából, acélból, aranyból és gyémántból készülhet, utóbbi három esetén az érceket kemencében kell megolvasztanunk, hogy alkotórészként használhassuk őket.

ÁSÓ
TÍPUS: Munkaeszközök
INFO: A legalapvetőbb recept, majdnem minden fa-alapú tárgyhoz ezt kell használnunk – egy kivágott fatörzsből négy deszkakockát kapunk.

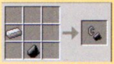
CSÁKÁNY
TÍPUS: Munkaeszközök
INFO: Szintén létfontosságú kellék, főleg, ha a föld alá is be akarunk nézni. A csákány értelemszerűen a bányászat alapeszköze.



FEJSZE
TÍPUS: Munkaeszközök
INFO: A fejsze ugyanúgy alapeszköz, mint az ásó vagy a csákány, hiszen ez a favágás alapja.

HORGÁSZBOT
TÍPUS: Munkaeszközök
INFO: A lazsálás is egyszerűbb vele – elkészítéséhez három rúd és két pókháló szükséges.

KASZA
TÍPUS: Munkaeszközök
INFO: A kasza a földművelés elengedhetetlen kelléke, jobbklikkel művelhető területté alakíthatjuk vele a földterületeket.



KOVAKŐ
TÍPUS: Munkaeszközök
INFO: Tűz csiholására használható, csak éles kavicsból és acélból készülhet (utóbbi a vasércből állítható elő, ha megolvasztjuk a kemencében).

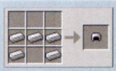
OLLÓ
TÍPUS: Munkaeszközök
INFO: A bárányok gyapjának lenyírására használható, ez az eszköz csakis acélból készülhet.

TNT
TÍPUS: Munkaeszközök
INFO: Ha nincs kedved csákánnyal bányászni. A homok a vízpartról, a lőpor a zöld Creeper NPC-ket leölve szerezhető be. Begyújtás kovakővel.

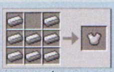
VÖDÖR
TÍPUS: Munkaeszközök
INFO: Víz, tej és láva szállítására használható. Bal klikkel megtöltjük, jobbal ürítjük az eszközt. Csak acélból készülhet.

PÁNCÉLZAT

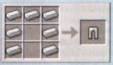
Ruházatunk marhabőrből, acélból, aranyból és gyémántból készülhet – előbbit a marhák levágásával, utóbbiakat a bányákban kitermelve, majd kemencében megolvasztva kapunk kézhez (a kombináció mindegyik anyagnál megegyezik).



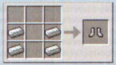
SISAK
TÍPUS: Páncélzat
INFO: Ha sisakot szeretnél, akkor figyelj oda, hogyan helyezed el a munkaasztalon az összetevőket (bőr, acél, arany vagy gyémánt).



VÉRT
TÍPUS: Páncélzat
INFO: Ha vértet szeretnél, akkor figyelj oda, hogyan helyezed el a munkaasztalon az összetevőket (bőr, acél, arany vagy gyémánt).

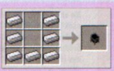


NADRÁG
TÍPUS: Páncélzat
INFO: Ha nadrágot szeretnél, akkor figyelj oda, hogyan helyezed el a munkaasztalon az összetevőket (bőr, acél, arany vagy gyémánt).



CSIZMA
TÍPUS: Páncélzat
INFO: Ha csizmát szeretnél, akkor figyelj oda, hogyan helyezed el a munkaasztalon az összetevőket (bőr, acél, arany vagy gyémánt).

ÜVEGCSE
TÍPUS: Varázsital-főzés
INFO: Az üvegcséhez szükséges üveget a kemencében olvaszthatjuk ki a vízparton/sivatagban szerzett homokból.



ÜST
TÍPUS: Varázsital-főzés
INFO: A varázslöttyök alapjaként szolgáló víz tárolására szolgál, csak acélból készülhet (utóbbi vasércből nyerhető, kemencében megolvasztva).

STAND
TÍPUS Varázsital-főzés
INFO Három sziklából és izzópálcából készíthető, utóbbi csak a pokolban található Blaze NPC-t leölve szerezhető be.

MESÉS FOLYTATÁS TRINE 2

[ÍRTA CHRIS] **Mesébe illő látvány, rengeteg gondolkodtató kihívás és számtalan ügyességet igénylő akadály várta a játékosokat a 2009-ben megjelent Trine című játékban. Közel két évvel az első rész megjelenése után végre itt a folytatás, amibe minden bekerült, amit az előző részből hiányoltunk.**

Sok érdekes játékra bukkanhat a Steam digitális bolthálózatán az, aki egy kicsit nyitott szemmel jár. A sok AAA kategóriás szoftver mellett telistele van jobbnál jobb indie játékokkal, melyek közt gyakran feltűnnek olyan hihetetlenül jó darabok, melyek nem csak a pénztárcánkat kímélik, hanem feledhetetlen játékélményt garantálnak. A Limbo, a Dungeon Defenders és a Terraria mellett ott van például a Trine című oldalra gördülős platformjáték, amely csodaszép grafikájával, számtalan puzzleelemével és sokszor kivételes ügyességet igénylő játékmenetével pillanatok alatt belopta magát játékosok százezreinek szívébe. Most, két és fél évvel az első rész megjelenése után, végre befutott a mese második fejezete, amelyben ismét összeáll a három hős, hogy megmentsék azt a birodalmat, amiben épp békésen tengetik hétköznapjaikat.

A HÁROM TESTŐR

A Trine 2 alapvetően egy pofonegyszerű játék, hiszen egy sima, oldalra gördülő képernyőn játszódó, platform ugrabugra. Különlegessé elsősorban az teszi, hogy míg a legtöbb hasonló játékban csak egy hőst kapunk, itt rögtön hárommal indulunk, akiknek a lelkét a Trine nevű ősi ereklye forrasztotta egybe. Ennek köszönhetően egyetlen gombnyomással bármikor válthatunk közöttük, amire a pályán felállított akadályok és szörnyek gyakran rá is kényszerítenek minket. A három főhős közül az első, akit megismerünk, Amadeus, a varázsló. Neki két főbb képessége van, ezeket fogjuk a legtöbbször alkalmazni: először is fémdobozokat és pallókat rajzolhatunk a pályára, melyeken ugrálva továbbjuthatunk, másodszor pedig ezeket a dobozokat és bizonyos pályaelemeket oda reptethetjük a pályán, ahova csak szeretnénk. Aztán ott van Pontius, a harcos. Éles kardja és mindennek ellenálló pajzsa védelmet nyújt a különféle szörnyek seregével és a fejünkre hulló ártalmas anyagokkal szemben, hatalmas pörölyével pedig képesek lehetünk a gyengébb falakon lyukat törni. Végezetül pedig ott van Zoya, a tolvaj, aki íjával és minden fából készült pallóra fellőhető lengőkötelével segít minket a továbbjutásban.

A Trine 2-ben a játékos célja az, hogy egyszerűen csak továbbjusson az adott pályán, ami gyakorlatilag 5-6 óra alatt letudható. Bár a 13 fejezetet tartalmazó egyjátékos módot viszonylag hamar ledarálhatja bárki, a játékban helyet kapott egy fejlődési rendszer is, ami annyit tesz, hogy különféle kék fiolákat és tapasztalati pontot érő buborékokat kell gyűjtögetnünk, aminek köszönhetően képességpontokat kapunk. Ezekből a képességpontokból hőseinknek különlegesebb tulajdonságokat vásárolhatunk, mint például fagyasztó nyílvessző Zoya számára, lángoló kard Pontiusnak, vagy ami talán a legfontosabb; több, egyszerre létrehozható doboz és palló a varázslónak. Ezeket a tapasztalati pontokat viszont nem mindig tették a készítők az orrunk elé, gyakran nehezen elérhető helyekre, titkos járatokba rejtették azokat, aminek köszönhetően nem csak az újrajátszhatósági faktor szökik az egekbe, de a játékidő is gyorsan kitolódik, már amennyiben szeretnénk minél táposabb hősökkel befejezni a történetet. Emellett a játékban jó néhány titkos ládika is fellelhető, melyekben az előző résszel ellentétben nem varázstárgyak, hanem különféle versek és festmények találhatók. Sajnos az olyan különleges ereklyék, mint például a víz alatti légzést vagy az újraéledést biztosító nyaklánc teljesen eltűntek a játékból, amit kicsit szomorúan vettünk tudomásul, de szerencsére kaptunk egy rakás új dolgot, melyek azért bőségesen kárpótoltak minket.

A CSÁSZÁR ÚJ RUHÁJA

Bár úgy tűnhet, hogy az első részhez képest semmi sem változott, jó néhány új játékelemmel találkozhatunk a Trine 2-ben, melyek még színesebbé teszik ezt a remek kis játékot. Ott van például a víz, valamint további folyékony anyagok megjelenése, mint a láva vagy a sav. A víz lesz az első különlegesebb anyag, amivel összefutunk, amit hőseink segítségével (főképp a varázslóval) olyan helyekre kell eljuttatnunk, ahol a pálya épp megkívánja (ezt csillogó terület jelzi számunkra). Ezt a műveletet különféle platformelemek, farönkök, hatalmas növények leveleinek mozgatásával végezhetjük el, de akár a harcosunk

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Frozenbyte

MŰFAJ
platform/logikai/ügyességi

MULTI
3 fős co-op

INFO

A játékot készítő fejlesztőcsapat a finn Frozenbyte, akik először 2005-ben léptek a nagyközönség elé a Shadowground nevű játékkal. Ennek a programnak készült egy folytatása is, majd 2009-ben megjelent a Trine. A következő játékuk az idén érkező Splot lesz, kíváncsian várjuk, hogy mivel rukkolnak elő a srácok.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

LASSAN JÁRJ, TOVÁBB ÉLSZ!

Ne akarj végigrohanni a pályán, ugyanis ha csak a továbbjutás jár a fejedben, kihagyod a játék legizgalmasabb részét, a felfedezés örömét. Sok türelem és kitartás kell egy-egy jól eldugott tapasztalati pont begyűjtéséhez, de ha sikerült begyűjteni a pályákon elrejtett tapasztalati pontok 80%-át, olyan tápos karaktereid lehetnek végre, akikkel a történet végére besűrűsödő, igazán kemény akadályokat is simán legyűrheted.

KÉPESSÉGPONTOK

A TAB-billentyűre előugró képességablakban minden 50. tapasztalati pont begyűjtése után kapunk egy képességpontot, amelyekből hasznos fejlesztéseket vehetünk hőseinknek. Egyes képességek akár 2-3 pontba is kerülhetnek, amelyekre érdemes félretennünk már a játék legelején. Az íjász legyen az utolsó, akit fejlesztünk, a varázsló pedig az első, a harcos tüzes kardján kívül pedig nem sok mindenre lesz szükségünk.

DOBOZOKKAL A VÉGTELENBE

Nehéz meghatározni a legfontosabb karaktert a játékban, hiszen a második részben egyaránt fontos szerep jut mindegyik hősünknek. Az biztos, hogy elakadás esetén bármilyen szorult helyzetből könnyen kivághatjuk magunkat Amadeus segítségével, aki két dobozt egymásra pakolva akár magát is reptetheti. Egyetlen dologra kell csak odafigyelnünk, hogy lehetőleg lassan mozgassuk az egeret.

Mesés helyszíneken egészen elképesztő szörnyek várják, hogy legyőzzük őket. Akár hárman összefogva.

pajzsát is felhasználhatjuk arra, hogy a fejünk fölött továbbgörgessük a folyékony anyagokat. Ezen kívül a játékban található közvetlen környezetünk is jóval több interaktív elemet tartalmaz, mint az előző rész. Hatalmas gombákon, faleveleken és vízbuborékokon ugrálhatunk, méteres kapcsolókat húzogathatunk, valamint kisebb csőhálózatokat is mozgathatunk a varázsló segítségével, amelyek végéből kiömlő víz vagy levegő repíthet minket a magasba, vagy tűz égetheti fel az elénk tornyosuló akadályt.

Mindezek mellett a grafikus motor is megújult, aminek köszönhetően a látvány hasonlóan az első részhez, most is csodás. Már a nyitó képsorok láttán is azonnal leesik az állunk, de a Trine 2 egészen az utolsó percig igyekszik valami szemkápráztató dologgal lenyűgözni a játékost. A páratlanul színes, változatos, kézzel rajzolt világ, a fények és az árnyékok játéka egy igazán mesés környezetbe burkolja a Trine 2-t, egyszerűen jól esik minden eltöltött perc, amit a monitor bámulásával töltünk. A játék alatt csilingelő zene pedig mindezt olyan szintre emeli, amelyhez foghatót nagyon ritkán láthat az ember egy 15 eurót kóstáló szoftver esetében.

ÉDES HÁRMAS

A Trine 2 igazi különlegessége mégsem a párját ritkító grafika, vagy a megunhatatlan játékmenet, hanem az újonnan megjelent kooperatív mód, amely a tavalyi év egyik legjobb többszereplős játékélményével ajándékozott meg minket. A single részben végig érezhetjük, hogy egyes feladványok teljesítéséhez, elérhetetlennek tűnő tapasztalati pontok megszerzéséhez bizony szükség van további társak jelenlétére, de szerencsére a programban található összes pályára bármikor visszatérhetünk többedmagunkkal is. A többszereplős módban klasszikus vagy végtelenített rendszerben indulhatunk neki a királylány megmentésének, ami annyit tesz, hogy amennyiben valaki belép a játékunkba, akkor vagy egy fix karaktert kapunk, vagy bármikor válthatunk közöttük, s így akár három varázsló is lehet egyszerre a játékban. Mi inkább a klasszikus módot választottuk, ahol mindenkinek megvan a saját szerepe, s a kihívás is megfelelő szinten marad: a varázsló dobozt repít a fejünk fölé, amire felugrálva továbbmehetünk, a harcos pajzsával nem engedi lecsukódni az ajtót, amíg társai át nem érnek alatta, az íjász pedig feljut a legeldugottabb helyekre is, hogy összeszedje a kincset érő tapasztalati pontokat. A dolog apró szépséghibája az, hogy amennyiben olyan játékosokkal fut össze az ember, akikkel nehéz vagy lehetetlen összedolgozni, nem képesek a kommunikációra, vagy egyszerűen csak velünk ellentétben szeretnének simán végigrohanni a pályán, akkor a frusztrációt elkerülendő hamar rátéved a kezünk a kilépés gombra.

HÁROM A MAGYAR IGAZSÁG

Erősen kattognak a fogaskerekek az agyamban, hogy valami olyat írjak a játékról, ami kicsit is nem tetszett, de semmi ilyesmi nem ugrik be. Bár a kooperatív játékmód néhol bosszantóan idegesítő lehet egyes játékosok miatt, ez távolról sem a Trine 2 hibája. A grafika páratlanul szép, a játékélményben pedig ezúttal is megfelelő arányban keverednek a logikai, az ügyességi és az akcióelemek. Számomra kicsit hiányoztak a tárgyak gyűjtögetésével járó kihívások, egy versrészlet vagy egy festmény megszerzése nem okoz akkora örömöt, mint egy képességet javító csecsebecse, de azért a serpenyő másik oldalán megjelent újdonságok pozitív irányba billentették mércémet. Repesve várom a harmadik részt.

ÉRTÉKELÉS

CHRIS

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 1 GB RAM, minimum ATi Radeon HD 2400 vagy NVIDIA GeForce 7600 (Shader Model 3.0 szükséges), 1,5 GB HDD

A látvány és játékélmény azonnal a monitor elé szegez mindenkit, aki kicsit is szereti a hasonló játékokat. Az új kooperatív játékmód megjelenése pedig hihetetlenül jól illeszkedik a játékmenetbe. !

GRAFIKA: **92%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **87%**

PRO

Gyönyörű látvány, kihívásokkal teli játékmenet és egy szuper kooperatív mód.

KONTRA

A tárgyak hiányát kicsit megéreztük, de a sztori végére érve el is felejtettük, hogy mi volt a problémánk.

91%

A VÁLASZTÁS JOGA TÉGED IS MEGILLET

A Trine második részében ismét három karakter közül tudtok választani, és nem csak az egyjátékos, de a többjátékos módban is eldönthetitek, hogy kivel szeretnétek lenni. Lássuk a „felhozatalt":

PONTIUS, A LOVAG

A birodalom büszke bajnoka, a szegények és az elesetteknek védelmezője, hatalmas igazságérzettel. Megbízható pajzsa és kardja sosem pihen, hatalmas harci pörölye pedig ritkán téveszt célt és a hatalmas kőfalakat is képes lebontani. Egyetlen gyengéje a jó étel, ami sajnos a dereka körül már látható formát is öltött.

ZOYA, A TOLVAJ

A tolvaj könnyedén és nesztelenül közlekedik az erdők és városok lombkoronái és háztetői közt, amit megbízható kampós kötelének köszönhet. E kötél segítségével bármikor felemelkedhetünk és tovább lengedezhet a lehetetlennek tűnő akadályok felett, íjával pedig számtalan orknak okozott már kellemetlen szemfájdalmat.

AMADEUS, A VARÁZSLÓ

Bármennyire is szeretné elsajátítani a tűzlabda varázslatot, Amadeus az elmúlt évek alatt csak dobozok és pallók létrehozására, valamint tárgyak levitációjára volt képes. Öröm az ürömben az, hogy nemrégiben megházasodott, Margaret nevű kedvesétől született is három gyereke, akik mind képesek a tűzlabdát megidézni.

REPÜL A NEHÉZ KŐ!

Bár azt hihetnénk, hogy Pontius leginkább csak a harcban kerül elő, hatalmas harci kalapácsa rengeteg utat nyithat meg számunkra. Mindig figyeljünk oda, hogy merre találhatunk rombolható falakat, s a jobb egérgombbal repítsük oda pörölyünket. Az így lebontott járatok mögött nem csak a továbbjutásunkhoz vezető utat, hanem tapasztalati pontokat és kincses ládákat is felfedezhetünk.

AHOGY A NAGYI TANÍTOTTA

Kooperatív játékban legyünk mindig udvariasak és türelmesek a másikkal, lehet, hogy ő most látja először az adott pályaszakaszt. Ne rohanjunk előre, igyekezzünk rávezetni a másikat a továbbjutáshoz szükséges teendők elvégzésére. Ha társunk életereje lenullázódik, menjünk vissza az előző újraélesztési pontra, amit megérintve mindenki újra feléled. Használd az enter gombot a kommunikációhoz.

TRÜKKÖZÉS

Az is előfordul, hogy egy kooperatív játékban egy társunk sehogyan sem képes továbbjutni egy adott szakaszon, mi pedig már percek óta várjuk őt a következő megszületési pont előtt. Ilyenkor kérjük meg, hogy ölje meg magát valahogy, ugyanis mindig a legutoljára érintett születési ponton fogunk megjelenni. Csalás íze van a dolognak, szóval a lelki békénk érdekében csak végső esetben próbálkozzunk ezzel.

KETTEN JOBB, MINT HÁRMAN

Az igazság az, hogy a kooperatív játékot ketten a legkönnyebb játszani. Ugyanis így még a klasszikus játékmódban is lehetőségünk van a karakterek között váltásra, de persze mindig arra, aki épp nincs játékban. Ennek köszönhetően szinte bármilyen akadályt leküzdhetünk, elég csak a varázslóval továbbreptetni a másik játékost, majd cserélni, s megismételni a műveletet a másik irányból.

NADIRIM

[IRTA TIKA] **Öltünk orkot, tündét, sárkányt, sőt Középföldétől Azerothig minden elképzelhető életformára lecsapott már az MMO műfaj, de biztosan nem öltünk még egy Efritet sem. Ám ez a faj, és az Ezeregyéjszaka lényei sem kerülhetik el a gyászos sorsot, és ami a legszebb, mindezt ingyen, böngészőből...**

A Zynga (Farmville és társai) a 230 milliós felhasználói bázisával a legszerényebb becslések szerint is egy 20 milliárd dolláros üzletet tart a kezében, miközben a játékai látszólag ingyenesek (free-2-play), és a böngészőben futnak. A konzekvencia egyszerű, ebben a szegmensben, ahol a fejlesztési költség alacsony, elég egyetlen kreatív ötlet, és a prémium tartalom egy bizonyos bázis-szint felett elkezdi termelni a pénzt. Persze a kritikus tömeget nem könnyű elérni, de egy hazai felmérés szerint minden negyedik internetező legalább egy böngészős játékot futtat rendszeresen, tehát az igény létezik, csak azt a bizonyos kreatív ötletet kell megtalálni. A Digital Reality úgy tűnik megtalálta, legalábbis ami a témaválasztást illeti, ugyanis az ingyenes MMO-jukat az Ezeregyéjszaka meséi ihlették...

A KEZDET KEZDETÉN...

Nadirim könnyen szippantja magába a kalandort. Beregisztrálunk, választunk egy szemrevaló fejszerkezetet és a három kaszt közül – harcos, zsivány, bölcs – rábökünk az egyikre, aztán máris ott állunk egy új világ kapujában, amit a böngészőnk foglal keretbe. A fáma szerint e világban hajdanán egy tolvaj megtalálta a csodalámpást, amit rögtön meg is dörzsölt, mert hisz volt már rá precedens (lásd Aladdin), hogy enyveskezű halandó jól jött ki a lámpatisztogatásból. A lámpából kiszabaduló dzsinn egyszerű ajánlattal állt elő, legyen a nappal a tolvajé, és épüljön csodálatos királyság, tejjel-mézzel folyó birodalom az ő kívánsága szerint, de az éjszakát kapja Nadír (aki a lepalackozott dzsinn maga). A nappalok csodálatosan teltek, viszont éjszaka Nadír sötét teremtményei rendre előmásztak a zugaikból és szétverték a nagy boldogságot. És ez így is ment volna az idők végezetéig, ha az időközben felelős vezetővé váló tolvaj örök világosságként fel nem röppent volna az égbe (ezzel feláldozva magát), véget vetve ezzel a borzalmaknak. A nap többé nem nyugodott le, ám Nadír és a gonosz ott bujkáltak a fény határán, most pedig épp készülnek előtörni, amit csak mi és a flash-player legfrissebb verziójával felvértezett böngészőnk akadályozhat meg...

A VÉGÁLLOMÁS: ZENITHAR

Ennahar a kezdőké, a 4. szintig még a városhatárt is alig kell átlépni, ha pedig kimerészkednénk a „vadonba", a környéken lévő összes teveállomást látogassuk meg legalább egyszer, mert csak akkor lesznek aktívak (a fast travel miatt fontosak). Ashra (a középső város) a kezdetektől megközelíthető, persze 10-12-es szint alatt nincs sok keresnivalónk ott. Zenithar pedig egy 17-es szintű küldetéssel el van zárva a külvilágtól, tehát addig felesleges arrafelé átjárót keresni. A szintlépéseket mindig alacsony energiaszintre időzítsük (vegyünk fel előtte új küldetéseket), ugyanis ekkor az energia és a hp is maximális szintre ugrik vissza. A játék ingyenes részében jó adag gem (prémium fizetőeszköz) gyűlik fel, de ha meghívjuk a barátainkat, minden 4. szintet elérő koma még +15 gemet eredményez. Ezt a mennyiséget pedig érdemes legalább Ashráig tartalékolni, ott ugyanis már lvl15-ös prémium cuccokat vehetünk.

ADATOK

KIADÓ/FEJLESZTŐ
Twisted Tribes

MŰFAJ
MMORPG

MULTI
van

INFO

A 100%-osan magyar érdekeltségű csapat 2010-ben alakult kifejezetten a Nadirim üzemeltetési és kiadói feladataira, majd később átvette a játék fejlesztését is a Digital Realitytől. A DR-ből érkezett tagokkal kiegészülve ma már egy 40 fős alkotói gárda dolgozik 24 órában, hisz a Nadirimben sohasem nyugszik le a nap...

AHOL A NAP SOHASEM NYUGSZIK LE...

Nadirim tengelyében három nagyváros – Ennahar, Ashra és Zenithar – áll, a közbülső területeket pedig váltakozva töltik ki a sivatagok, az oázisok és a kisebb települések. A kézzel rajzolt grafika csodásan építi fel az Ezeregyéjszaka arab mesevilágát, Kreiner Tamás (az IG2 zenéjét is ő készítette) fülbemászó, autentikus dallamai pedig tökéletes aláfestést produkálnak. Az egyetlen felhozható negatívum az állandóság, a porviharokon kívül ugyanis nincsenek mozgó objektumok a képernyőn, és bizony a játékos mozgása sem mindennapi: egy porfelhőt imitáló párnán gördül, ami szokatlan és nem is túlságosan szép megoldás. Miután „beporoztuk" a valós idejű barangolással az MMO műfaj megszokott mérföldköveit, mint az oktató és bemelegítő küldetések (vásárlás, térkép és tárgyhasználat, etc.), máris hozzáláthatunk Ennahar környékén szétverni az élővilág nem odaillő részét. A harc körökre osztott, és skillekre épül, nyilván létezik jobb hasonlat, mint a Heroes of M&M, de ezt legalább mindenki ismeri, tehát nagyjából olyan.
A szóló küldetések többsége az ölj meg három rinocéroszt, gyűjtsd össze a soros NPC kedvenc nyavalyáit, és hasonló, odavissza szaladgálós feladatokban merülnek ki, de azért látványosabb és a történetet előremozdító csépelésekből sincs hiány. A helyszínek közti gyors váltásokat tevekaravánok segítik, a tájékozódást pedig részletes térkép. Előbb-utóbb persze eljutunk arra a pontra, ahol a játék közösségfejlesztő érdemei kipúposodnak, nevezetesen a csoportos (group jelzéssel ellátott) missziókhoz, ahol bizony legalább kettő, de inkább három

Ha küzdelmet a legendás Heroes játékokhoz hasonlítjuk, akkor nem járunk messze az igazságtól

ARAB IGAZSÁGOK, AVAGY HÁROM HASZNOS TIPP

EGYEDÜL NEM MEGY

A szóló küldetésekben gyakori, hogy bizonyos mennyiséget kell leémszárolni egy adott szörnytípusból, mondanom sem kell mennyire unalmas egyedül végigverni 3-4 csoportot. Csapatban azonban gyorsabb, ÉS mindenkinek (ha felvette az adott questet) jóváírják a hullákat. Ravasz dolog a gyűjtögetés, mert általában találsz zsinórban öt piros bogyót, amikor már csak a sárga kéne – de LEHET cserélni. Érdemes minden felkérésre elmenni, még ha nincs is meg a quest, mert csak úgy szerezhetsz barátokat, ha segítesz.

SZÉGYEN A FUTÁS, DE HASZNOS

A játékban a szörnycsoportok alatt jelzés van, a kör, a szólóban is támadható méretet, a csillag pedig a csoportosan leküzdhető nehézséget jelzi. Csak a piros színnel jelölték agresszívak, és azok is kizárólag akkor támadnak, ha "sokáig" bóklászunk a közelükben. A gyűjtögetős küldetésekben tehát harc nélkül átvághatunk, sőt fel is kaphatunk egy-egy tárgyat még a fenevadak által uralt legsűrűbb zónákból is. Ha véletlenül harcba ránt egy kolónia, ne ijedjünk meg, a szélső, zászlóval jelölt hatszögletű mezők felé igyekezve kiléphetünk a harcmezőről.

KICSI A BORS, ÉS HA NEM IS ERŐS, DE HASZNOS

A szörnyek is skilleznek, regenerálódnak, megfélemlítenek, paralizálnak és így tovább, a Hard küldetéscélok mögött pedig brutál dögök is rejtőznek, és nem viccből van ott a Group felirat. Egyedül ne menj oda! A csatában az első belépő nyilván kap egy kör sallert, mert a többiek csak a 2. körben léphetnek be, erre lelkileg és testileg (sok hp és def-es cucc) tessék felkészülni. A társaság összetétele is fontos, minimum egy Sage kell, aki kukacokat idéz (elterelés), gyógyít, és leszedi az átkokat…

Az Ezeregyéjszaka meséinek elengedhetetlen kelléke a rejtélyes és lengén öltözött hölgyemény. A kérdés csak az, hogy megmenteni kell a szépséget, avagy óvakodni tőle…?

cimboránkat is érdemes magunk mellé venni. Sőt, a fejlesztők a boss és group szekcióban arrafelé tendáltak a nehézségi szintek belövésénél, hogy a maximum 4 fős arénában csak hadd nyuvadjon ki egyik-egyik játékos, és így még nagyobb közösség vonuljon fel a csaták helyszínein. A hatszögletű mezőkön ugyanis mindig friss ember léphet a hősi halott helyére. A PvP érdekes módon nem mozgatja meg az emberek fantáziáját, van rá lehetőség, de én még nem találkoztam olyan játékossal, aki megtámadott volna. Jellemzőbb, hogy mindenki segíteni akar, vagy kereskedni. A játékosok összeboronálását támogatják a szörnypopulációkra kiosztott jelzések is, hiszen már messziről látod, ha éppen támadja valaki a krokikat, és beszállhatsz, ha pedig te támadsz, és úgy érzed, túl nagy falatot haraptál, akkor kiteheted a Segítség! táblát (ilyenkor jön jól, hogy a harc körökre osztott).

Ha épp nincs kedved egy vagyont kidobni egy újabb játékra, akkor a Nadirim hosszú és tartalmas kikapcsolódást nyújthat.

SZÉP, ÚJ, INGYENES VILÁG…

A kasztok között könnyű eligazodni, a Harcos, a Nem Animált Nagy Suhintások Bajnoka, a Zsivány, (rogue) a tolvaj/orgyilkos örökségeket viszi tovább, a Bölcs (sage), pedig a varázslónak felel meg. A fejlődésnél a pontértékek automatikusan oszlanak el, míg a szintlépések után járó skillekkel már lehet taktikázni – nyilvánvalóan a készletből nem azt a hatot visszük egy komolyabb partiba, amivel egyébként szólóban aprítunk. A karaktereket a kezükbe adott fegyver, és a részletes páncélzat teszi egyedivé, sőt ruházkodni (nadrág, köpeny) is lehet. Itt felfedezhetünk némi uniformizáltságot, mert mindenki délceg, bugyogós, jólfésült arab mesehőst (női karakterek esetében háremhölgyet) alakít. Amennyiben e gáláns szerepkörben aztán mégis feldobnánk a selyemtopánkát, nos, némi HP és energia-vesztés után a legközelebbi szobornál ébredünk hiánytalan javakkal és megtépázott önbecsüléssel. Jöhet a legfontosabb kérdés, nevezetesen, hogy hol itt az üzlet a fejlesztőknek? Egyrészt a gemért vásárolható (amit valódi pénzért szerezhetünk be) prémium javak energiát biztosítanak (ez a questek felvételéhez és a harchoz szükséges), másrészt a jobb fegyverek, páncélok és a tulajdonságokat javító löttyök is a lila kövekért cserélnek gazdát. Most jön a csavar, elvileg az energia 3 perc/egység gyorsasággal regenerálódik, de a több órányi semmittevés (a feltöltődési időszak) helyett érdemes felfedezni a vidéket, és összegyűjteni a lepkéket, bogyókat és a többi vackot, amelyekből aztán a teljes kollekció becserélhető energiaitalra. Persze ez csak egy ideig működik, a tizedik szinttől azért már érezni fogjuk a befektetési kényszert…

EZ MÉG NEM A VÉG, DE NEM IS A KEZDET…

A böngészős műfaj sajátossága, hogy nem kell 100%-os tartalommal elrajtolni, az alkotás mögé felsorakozó közösség majd úgyis kijelöli a fejlődés irányait. A novemberi start óta rengeteg finomítás történt, például a legutóbb engedélyezték a játékosok egymás közti kereskedését, az ünnepek előtt pedig még egy extra tartalom, egy külön kis világ is felkerült az Északi-sarkon bajba jutott Télapóval. Hibák persze vannak, néha nem jelenik meg egy küldetéshez kapcsolódó tárgy, vagy nem látjuk egymást, amit a böngésző Frissítés funkciója rögtön helyre is tesz. A legsúlyosabb hiányosság azonban, hogy jelen pillanatban a kalandozó csoportok inkább csak önkéntes terrorista sejtek, akik a globális csatornán kommunikálnak (harc közben hálaisten van közös csatorna). Talán mire a lap a kezetekben lesz, már a party rész is beépítésre kerül, továbbá a magyar nyelvi csomag, a két új kaszt, a Karavánmester és a Nomád, no meg új pályák is elkészülnek. Ami az értékelést illeti a játék tetszett, egyedi, üde színfolt a böngészős játékok piacán, a fejlesztők játékosokkal való kommunikációja pedig azt mutatja, hogy becsülettel folyik a támogatás.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

1,6GHz CPU, 1GB RAM, böngésző, Flash Player 10.1, netkapcsolat

A Nadirim igazi kellemes csalódás. A böngészős játékokhoz mérten a tartalomhoz szép forma is párosul, bár egy idő után a nagy hentbe azért bele lehet fásulni.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

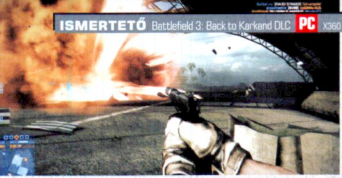
PRO

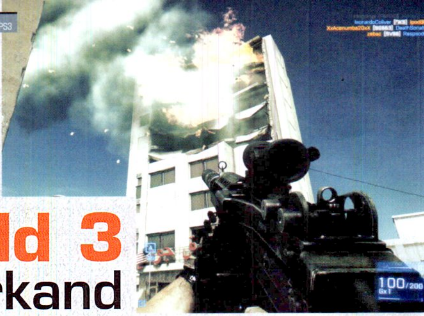
A környezet, a zene és a szörnyvilág egységes, izgalmas hangulati közeget alkot, no meg ingyenes.

KONTRA

Nagyon hiányzik az a 2 kaszt, a partykat támogató rendszer dettó, van némi balanszírozási probléma, és kisebb bugok.

75%





A CSATATÉR VISSZAVÁR!

Battlefield 3 Back to Karkand

[ÍRTA CHRIS] Közel három hónappal a Battlefield 3 megjelenése után kicsit lanyhult a lelkesedésünk a játék iránt. Az egyszemélyes hadjáratra már rá sem tudunk nézni, a multiból pedig vészesen fogynak a kibontható extrák, így az is egyre kevésbé képes lekötni minket. De szerencsére Back to Karkand címmel már itt is az első kiegészítő csomag!

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
DICE

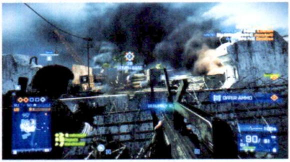
MŰFAJ
FPS

MULTI
64 fős kompetitív

INFO

Habár a Back to Karkand kiegészítőt a legegyszerűbb az Originen keresztül letölteni, ezúttal érdemesebb a boltban megvenni, ugyanis a „dobozos" verzió a gyenge forint árfolyam miatt közel egy ezressel olcsóbb, mint a digitálisan beszerezhető változat.

Bár még csak három hónappal járunk a megjelenés után, de már kezdünk kifogyni a kibontható fegyverekből és a mindenféle kiegészítőkből. Ahhoz, hogy a lelkesedésünk fennmaradjon, már legalább annyira szükségünk volt a Back to Karkand érkezésére, mint egy átlagos sivatagnak a kiadós esőre. Szerencsére erre az alkalomra nem kellett sokat várnunk, hiszen már az október végi megjelenés óta tudtuk, hogy villámsebességgel készül az első DLC, ami négy új térképpel ajándékozza meg azokat, akik rendelkeznek a kiegészítővel. Azon szerencsések, akiknek még jutott a játék limitált példányából (ők azok, akik már előre megrendelték a BF3-at) ingyenesen megkapták a csomagot, mindenki más 3600-4500 forintért szerezheti be a DLC-t a hagyományos és digitális szoftverboltokban. A csomag tartalma pedig csak keveseknek fog meglepetést okozni, hiszen a pályákat már jó előre felfedték előttünk a készítők, ezáltal tovább fokozva a várakozás izgalmát.



BACK TO 2005

Az biztos, hogy a Back to Karkanddal nem sokat kockáztattak a fejlesztők. Ahelyett, hogy első kiegészítőjükben helyet kaptak volna azok a pályaötletek, melyek minőségi vagy egyéb okok miatt kimaradtak a harmadik részből, négy klasszikus térképet pakoltak bele, melyek a veterán Battlefield-játékosok számára minden bizonnyal ismerősök lesznek. A négy térkép a Strike to Karkand, a Wake Island, a Sharqi Peninsula és a Gulf of Oman néven vált ismertté az elmúlt évek alatt. Annyit érdemes tudni róluk, hogy – a Wake Island kivételével, ami már az első, 2002-es Battlefield játékban bemutatkozott, – ezek a pályák a 2005-ben megjelent Battlefield 2 legnépszerűbb csataterei voltak, nem véletlenül, hiszen tökéletesen felépített, több útvonalon megközelíthető foglalási területek és a remek járműarányok jellemezték őket. A Back to Karkand érkezésével tehát minden adott ahhoz, hogy a legújabb generáció is jól szórakozhasson a Battlefield-sorozat legfelkapottabb pályáin.

Persze ahhoz, hogy mindez 2011/2012-ben is működhessen, elsősorban egy alapos ráncfelvarrásra volt szükség. Főleg azért, mert mai szemmel nézve az eredeti pályák már igencsak csúnyácskák, és ennek demonstrálásához elég csak letöltenünk az ingyenes Battlefield Play4free-t, ahol kipróbálhatjuk az említett területeket a Battlefield 2 grafikus motorjával. Ezért aztán a négy térképet szinte a nulláról

A kiegészítő pályáin öröm tankba szállni, hiszen végre szinte minden földig rombolható. Durr bele!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KÖNYÖRGÖM, SPOTTOLJ!

Sokan mind a mai napig nem tudják, hogy a WASD gombkombináció közelében elhelyezett Q-billentyű az egyik legfontosabb a játékban, amit folyamatosan melegen kell tartanunk. Ennek segítségével megjelölhetjük az ellenséges játékosokat (és járműveket) az egész csapat számára, akik mindaddig piros pöttyel világítanak majd a pályán, ameddig a látómezőnkben maradnak.

LÉPJ BE EGY SZAKASZBA!

Ha azt hiszed, egyedül megnyerheted az egész játékot, a többiekre pedig nem is lesz szükséged, hogy a ponttábla elején végezz, nagyon tévedsz. Amint beléptél egy játékba, nyomd le az ESC-gombot és lépj be az első üres hellyel rendelkező szakaszba. Társaid nem csak hasznos spawn-pontként funkcionálhatnak, de a különféle szakaszokat erősítő fejlesztéseiket (perkeket) is megoszthatják veled.

HASZNÁLJ SZAKASZ-PERKET!

Az előző ponthoz kapcsolódik következő tanácsunk is: mindig használj olyan perket, ami az egész szakasz számára hasznos lehet. Ha két egyforma perket látsz, szólj rájuk, hogy váltsanak, vagy válts te, hogy még hatékonyabbak legyetek. Két sprintelés vagy két extra lőszer perk sosem adódik össze, ezeket folyamatosan figyelemmel kísérheted a képernyő bal alján látható szakaszlistán.

● Helikoptert vezetni nem egyszerű dolog, viszont annál nagyobb élvezet odapörkölni vele!

BATTLEFIELD 2143?

A Back to Karkand kiegészítő megjelenését követően bukkant fel az a pletyka az Interneten, hogy a következő DICE játék a Battlefield 2143 lesz. A jól informáltak arra vezetik vissza a találgatást, hogy az egyik új pályán, a Wake Islanden az egyik konténer meg van számozva, és a 2143 szerepel rajta. A pletyka igazságtartalmát erősíti, hogy semelyik másik konténeren nem szerepel szám, hogy a DICE nem reagált a találgatásokra, illetve, hogy annak idején a Battlefield 2-ben is elrejtettek egy hasonló utalást a Battlefield 2142-re. Vajon tényleg ez lesz a következő epizód, vagy valami egészen másra utal a szám? Talán egy újabb DLC-re? Ki tudja...

kellett újra felépítenie a DICE-nak, és a végeredményt látva elmondhatjuk, hogy nagyszerű munkát végeztek. A Frostbite 2 motor minden fogaskereke és dugattyúja hangosan kattog, miközben a képernyőnkre varázsolja a felújított pályákat, a látvány egyetlen szóval is kiválóan leírható: pazar. A Wake Islandet körülölelő tenger csodaszép, a buja növényzet és a reptéren szétszórt törmelékek látványában órákig képesek lennénk elveszni, ha épp nem pattognának a fejünk mellett a lövedékek.

Az intenzív, 64-fős csaták otthonául szolgáló hatalmas térképek minden négyzetméterén akad valami látnivaló, de nemcsak ezért különösen jó rajtuk játszani, hanem azért is, mert az új motornak köszönhetően most már akár darabokra is lőhetünk majdnem mindent, ami a szemünk elé kerül. A Battlefield 3 eredeti kilenc pályájával ellentétben itt már a legtöbb fal és kerítés is atomjaira bontható, így a fedezékek mögött lapuló játékosok már sosem érezhetik magukat biztonságban. A dolog egyetlen szépséghibája az, hogy a készítők ragaszkodtak az eredeti Conquest Assault játékmódhoz is, ami annyiban különbözik a mostanában hódító változattól, hogy a két csapat közül az egyik kezdéskor nem rendelkezik semmilyen zászlóval, így egy jobban összeszokott kompánia könnyedén beszoríthatja a támadókat a kiindulási pontjukra, ami elég komoly frusztrációhoz, a szórakozási faktor lenullázódásához vezethet.

Megérte várni a Back to Karkandra, hiszen az új pályák jelentősen megdobják a BF3 szavatosságát és élvezeti értékét.

FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN

Persze nem csak négy új pályát, hanem új járműveket is kaptunk. Bár kezdetben négy vezethető eszközt soroltak fel a fejlesztők, az igazság az, hogy ebből az egyik csupán egy vicc (a villástargonca), kettő pedig semmi újat nem hoz a játékmenetbe. Így egyetlen valódi újdonság maradt, a helyből felszálló F-35-ös amerikai vadászgép, amit a Gulf of Oman és Wake Island térképeken vihetünk el egy-egy próbakörre. A vadászgép különlegessége, hogy lassítás esetén akár egy helyben is lebeghetünk vele, s bár igaz, hogy ez nagyon jól mutat a monitorunkon, ennek ellenére nem javasolt manőver. Mi legalábbis még senkit nem láttunk, aki képes lett volna tíz másodpercnél tovább életben maradni az ellenséges terület közelében lebegve, szóval az F-35-ös esetében is a hagyományos irányítási módszereket érdemes követni.

FEGYVERT VÁLLHOZ!

A Back to Karkand számunkra – és feltehetően sok másik játékos számára is – hamar unalmassá vált volna, ha nem lenne benne egy úgynevezett assigments rész, ahol öt részre bontott feladatokat kapunk, amelyek sikeres végrehajtása esetén nyithatjuk ki a DLC-ben található tíz új fegyver valamelyikét. Az új flintákból négy-négy az adott kasztokhoz tartozik, kettő pedig bármelyik karakter által használható. A vadonatúj eszközök egyike a francia FAMAS gépkarabély, amelynek megszerzéséhez tíz újraélesztésre és tíz gyógyításra lesz szükségünk, és ez a feladatsor akár már egyetlen mérkőzés alatt is letudható. Miután megkaptuk a FAMASt, lehetőségünk lesz a második assault-karabély megszerzésére is, itt viszont már jóval komolyabb teljesítményt vár el tőlünk a program. A brit L85A2 tényleg nem adja könnyen magát, a megkaparintásához már száz assault-fegyveres és húsz gránátvetős kill, illetve öt squad deathmatch győzelem szükséges. Ez utóbbi megszerzése például olyan nehéz, hogy akár nyolc órát is „szenvedhet" a játékos, mire öt olyan mérkőzést talál, ahol a társai nem csak mászkáló céltáblák, és nem hagyják ott az egész játékmódot tíz perc után – persze egy összeszokott csapat esetében ez a probléma máris nem áll fenn. És ez még mindig nem a legdurvább feladat, hiszen akad még csemege a listán, például az, ami egy ellenséges jármű elpusztítását várja tőled, méghozzá javítókulccsal – legalább annyira egyszerű dolog ez, mint vízipisztollyal háborút nyerni…

JÖHET A KÖVETKEZŐ!

A fent említett szélsőséges példák ellenére azért a fegyverek javarésze hagyományos úton is megszerezhető, s legalább elmondhatjuk, hogy ezeknek a feladatoknak hála újra van miért küzdeni a játékban. Az viszont elég fájó, hogy a speciális feladatok ellenére az új fegyverek se nem erősebbek, se nem pontosabbak, de még csak nem is kiemelkedően jobbak a többinél. Amelyik pontos, abba kevés lőszer fér, amelyikbe pedig sok lőszert tárazhatunk, az alig sebez. Nincs mindent felülmúló tűzerő, s a sok nyafogásnak (és az ezeket követő foltoknak) köszönhetően már nincs egy olyan fegyver vagy irányzék sem, aminek megszerzése után egy kicsit is boldogabbak lehetnénk. Mindezek ellenére a Back to Karkand kifejezetten jó kiegészítőnek számít, főleg úgy, hogy a BF3: Limited Edition tulajdonosok ingyenesen megkapták azt. A pályák szuperek, a fegyverek megszerzése pedig jó pár órára lekötheti a legprofibb játékosokat is. Kíváncsian várjuk, hogy a Bad Company pályákat mikor kezdik átalakítani a Battlefield 3-hoz… ●

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz Dual Core CPU, DX 10 kompatibilis 512 MB VGA, 2 GB RAM, 2 GB HDD + Battlefield 3 alapjáték

A DLC négy pályája remek felüdülés, az új fegyverek megszerzéséért folytatott küzdelem pedig kitolja a játék szavatosságát.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

A négy pálya rendkívül igényesen lett felújítva, az új fegyverek megszerzése sokáig leköthet minket.

KONTRA

Egy-két fegyverért vért kell izzadni, az új járművek pedig nem sok újdonságot hoznak.

88%

NÉZZ GYAKRAN A MINIMAPRE!

Hamar rájöhetünk, hogy a baloldalon található minitérkép sok fontos információt tartalmaz. Először is a pályákra elhelyezett ellenséges aknák látványos piros foltként jelennek meg rajta, ezért aztán ha járművel közlekedünk, legalább olyan gyakran nézzünk le rá, mintha a visszapillantóba néznénk autópályán. Az is jól látszik, hogy a közelünkben lévő társainknak szükségük van-e valamire.

NE ROHANJ FEJJEL A FALNAK!

Előfordul, hogy nagyobb hasznát veszi a csapatod annak, ha inkább felvállalsz néhány unalmasabb feladatot, mint például a felderítést. Spottolj, használj MAV-t, telepíts SOFLAM-ot az ellenséges járművek útjába, adj lőszert a tankelhárítóknak és a mesterlövészeknek. Hihetetlen, de irányítható felderítőgéppel (MAV) már végeztem első helyen a ponttáblán, úgy, hogy senkit nem öltem meg.

NE RAGADJ LE EGY MÓDBAN!

Bár a Conquest egy nagyon jó játékmód, létezik még pár másik, melyekben, ha elég időt eltöltünk, nem csak különleges plecsniket, de pofás dögcédulákat is begyűjthetünk. Ott van a Rush, amelyben két M-Com állomás védelme vagy megsemmisítése lesz a feladatunk. Jó tudni, hogy ezekben a játékmódokban már sokkal kevésbé leszünk kitéve a campelő játékosok lövedékeinek.

HA GOND VAN A JÁTÉKKAL

PC-s játékok esetében sajnos elég gyakran előfordul, hogy valamiért nem indul a játék. Tartsd frissen a Punkbustert (innen letöltheted: http://bit.ly/cxczBZ), kapcsolj ki minden háttérben futó felesleges alkalmazást, frissítsd a videokártya és az alaplap drivereket, valamint próbálj meg egy gyors merevlemezt és legalább 4GB memóriát szerezni a gépedbe. Ezek nagyon sokat javítanak a játék stabilitásán.

A FÖLDI ERŐK SAME-FÉNYE

Serious Sam 3: BFE

[ÍRTA JOHNBART] **Sam Stone röhögve, és több száz hektoliternyi vérrel-belsőséggel hozta azt, amit Duke Nukemnek legutóbb nagyon nem sikerült: a Serious Sam saga legújabb darabja ugyanis hibái ellenére is igen élvezetes retrohentelés lett.**

Ennek eléréséhez pedig mindössze önmagát kellett, hogy adja, mivel a sorozat 2001-es antréja óta az FPS-ek fejlődése nem állt le, a Doom és a Duke Nukem 3D fémjelezte spártai golyószórás így továbbra is Sammel láthatóan idejétmúlt, csak míg 2001-ben a sztori és az ügyességi elemek voltak a kulcsszavak, napjainkban a level-up rendszer és a militarista téma dívik az anyagi sikerrel Samező shooterekben. Sam tehát továbbra is Sambeszélben kell, hogy helytálljon, főleg mivel a másik retro-nagyágyúnak beharangozott cím (igen, a DNF-ről van szó) csúfosan leszerepelt. A Serious Sam 1-hez hasonlóan a BFE sikere is voltaképp a jó időzítésben rejlik, mivel úgy lett roppant szórakoztató, hogy pár felesleges újítást leszámítva simán megegyezik a nyitóepizóddal.

„CÉLPONT: A FÖLD!"

A BFE tehát elődeihez hasonlóan szintén a látóterünkbe kerülő agresszív idegen létformák ipari léptékű darabokra szedése körül forog, kerülve a felesleges sallangokat, úgymint ügyességi-logikai feladványokat, járművezetést, karakterfejlesztést, meg amúgy mindent, amit az utóbbi 12-14 évben fejlődésként könyvelhetett el a zsáner. A cél imigyen nem változott, a milió viszont igen, a BFE ugyanis kronológiailag a nyitórész előtt játszódik, a 12 pályából álló hadjárat így azt meséli el, miként is szedte darabokra a 22. század leglazábban öltözött katonája a Földet ostromló Mental hadseregét, mielőtt átlépte volna az ókorba vezető időzárat. A történetre már így is túl sok karaktert fecséreltem, mivel az az elődhöz hasonlóan most is csak nyomokban lelhető fel, az egész játékról leri, hogy a korszakváltás csak a modern katonai shooterek parodizálását szolgálja.

Ennek egyik jele a meglehetősen anakronisztikus földi technológia (a pisztoly és a karabély bármelyik CoD részbe elmehetne, a piloták pedig a 22. században is Black Hawkokkal és Apache-okkal repülnek), a másik pedig az első öt pálya, a program majd' fele ugyanis a romos Kairó utcáin játszódik. Önmagában ez nem gond, a józsefvárosi utcakép kellemesen eltér az elődök arculatától, a probléma ott kezdődik, hogy a Croteam nem csak az alacsony ingatlanárakat sejtető városképet lopta az Infinity Wardtól, hanem pár olyan elemet is, amire egy magát retro-FPS-ként definiáló lövöldének semmi szüksége nincs.

ADATOK

KIADÓ
Devolver Digital

FEJLESZTŐ
Croteam

MŰFAJ
FPS

MULTI
16 fős co-op és kompetetív

INFO

A Serious Sam-széria szép lassan frencsájzzá érik, miután a Croteam és a Devolver Digital igyekszik mindent kisajtolni a névből: a harmadik részt ugyanis egy három címből álló indie játékcsomag vezette fel.

A szemhez emeléssel, sprinteléssel, és közelharccal még ki is tudok békülni, az első ugyanis nagyobb horda esetén felejtős (úgyis célba talál mindegyik lövedék), a másodiknak emeletes ház méretű ellenfelekkel összefutva vesszük hasznát, míg a harmadik lőszerspóroló és bájosan Samét megoldásokat kínál 3-4 ellenfél eltakarítására (úgymint szem-, fej-, és gerinckitépés). Ezek tehát nem zavaróak, bár semmi szükség nincs rájuk, a tárazás viszont a ránk rontó hordák mérete mellett nagyon nem hiányzott: bár ez csupán az arzenál belépőszintű részét érinti, a játék első felében kizárólag a gyengébb flintákkal oszthatjuk az ólmot, és biza baromi idegesítő, ha egy 15-20 fős banda csak azért kalapál el minket, mert minden fegyverben cserélni kell a skulót. E problémát pedig az elődök táposabb fegyóinak későbbi felbukkanása sem orvosolja, azokhoz ugyanis Normal szinttől kezdve sokszor igen szerény a javadalmazás, így mindvégig rákényszerülünk az alapfegyverek használatára is. Emellett a Croteam a favoritok egy részével is igen mostohán bánt, a távcsöves puska és a lézerfegyver ugyanis csak rejtett bónuszként érhető el – érdemes hát nyitott szemmel járni, ha ki akarjuk próbálni a teljes arzenált.

SAMBENÁLLÓ TÚLERŐ

Az összképet tehát számtalan zavaró tényező rontja, a végeredmény azonban semmiképp sem olyan gyászos, mint a DNF esetén volt, a Serious Sam védjegyének tekinthető 12-15 órányi tömegmészárlás ugyanis változatlanul jelen van: ellenlábasaink száma exponenciálisan nő, míg az első pályán jó 100 ellenféllel nézünk farkasSamet, a finálé során már cirka 1800 ocsmányságot kell hidegre tennünk. A látszólag agyatlan lövöldözés módszertana sem változott: a hepaj a szembetűnő lőszer- és életcsomagok felvételével kezdődik, a felbukkanó horda nagyobb elemeinek rakétavetővel vagy mozsárágyúval

SERIOUS ENGINE 2: KOMOLY TECHNOLÓGIA

Bár a Serious Sam játékok mindegyike többé-kevésbé élvezetes múltidéző, a sorozat mindig is elsősorban a Croteam saját motorjának techdemójaként funkcionált, épp ezért tekinthető kissé kudarcnak, hogy meglehetősen kevesen licenszelték eddig a technológiát. Bár a motor első verzióját még hat nem-Croteam címben is láthattuk (a Samhez hasonló Nitro Familyben, két taktikai TPS-ben, és három vadászjátékban), addig a Serious Engine 2 iránt egyetlen csapat sem érdeklődött. Kíváncsi leszek mi lesz a 3.5-ös verzió sorsa, mivel a motorban jól láthatóan van potenciál...

A BRUTALITÁS KELLÉKTÁRA

A Serious Sam legújabb részében jó pár fegyvert találhatunk (főleg, ha kellően szemfülesek vagyunk), és a kis összeállításunkban most megmutatjuk nektek a kedvenceinket (tehát a felsorolás korántsem teljes), ráadásul még egy-egy tippet is megosztunk veletek minden egyes halálosztó mellé!

M29 Infantry Assault Rifle

A megbízható gépkarabély a jövőben sem megy ki a divatból! Közepes erős, középtávra szánt fegyver. Tipp: 4-6 ellenfél esetén emeld szemhez, és ne felejtsd el rendszeresen újratárazni!

Betontörő kalapács

Minek kés, ha van kalapács? Költői kérdés, hadd törje rajta a fejét a gaz ellen! Tipp: Ez az egyetlen fegyver, amivel sprint közben is harcolhatsz. Használd kisebb ellenfelekkel szemben!

SBC ágyú

Van mozsárágyúd, és legalább öt ágyúgolyód? Nincs szükséged tanácsokra. Tipp: Minél tovább tartod lenyomva a tűzgombot, annál gyorsabban és erősebben lövell ki az ágyúgolyó.

Sirian Mutilator Bracelet

A szíriuszi kamrák kinyitására, és egyfajta elektromos lasszóként szolgál – lefejezésre ideális! Tipp: Pásztázz végig vele a kisebb harcosokon, majd gyönyörködj a gigászi vérfröccsben!

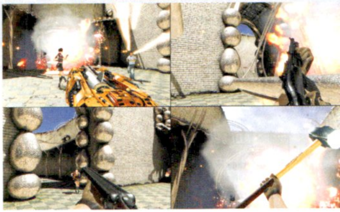
SOP38 pisztoly

Nem a legerősebb, nem a legpontosabb és nem a leggyorsabb oldalfegyver – de ütősen néz ki! Tipp: A pisztolyhoz végtelen lőszer jár, de egy tárban csak tíz töltény csücsül!

Raptor 16 mm Sniper Rifle

Tíz töltény, tíz porbahulló, közepes ellenfél. Tipp: A Raptor pontossága távcső nélkül nevetséges, ráadásul nagyon kevés hozzá a lőszer – csak célzott lövéseket adj le vele!

Ha jól megnézitek ezt a képet, akkor gyorsan megérhetitek, hogy miért kiáltottuk ezt a szörnynek: „Te nagyon szemtelen srác vagy, ugye tudod?!?"



történő kiszedésével folytatódik, majd végül konstans hátrálásba torkollik, amíg a konkurencia maradék párszáz tagját is atomokra nem szedjük. Ezzel össze is foglaltam, miként is fest (a végső bossharc kivétel) az összes csata a játékban, hiba lenne azonban azt hinni, hogy ez az élvezet kárára megy, Sam ugyanis most sincs híján a kikacsintásokkal teli parodisztikus macsó beszólásoknak (igen, Duke is megkapja a magáét), a harc pedig még mindig roppant szórakoztató, és sosem válik unalmassá, mivel a Croteam ezúttal is mesterien keverte a kártyákat. Az arénaként szolgáló terepek elrendezése minden Sambesüléskor kellően eltér az előzőtől, a ránk rontó horda összetétele pedig szintén elég változatos ahhoz, hogy a harc ne váljon monotonná – erre csak rátesz egy lapáttal, hogy az újabb ellenfelek között vannak golyóra immunis példányok is, akiknek a földhöz vágásához így minimum rakétavető kell.

A KOMOLY HARMADIK

Bár a játékmenetet érintő újítások felemásra sikerültek, a BFE alatt dübörgő technológiáról ez annyira nem mondható el, a Serious Engine 3.5 ugyanis igen kellemesen néz ki. A városi, sivatagi és romos ókori terepek kellően változatosak (bár a Serious Sam 2 sokféleségét nem érik el), a fegyverek és az ellenfelek remekül festenek, több a lerombolható fal, a grafikai opciók között mindent részletesen testreszabhatunk. A játék 100 ellenfél kirajzolásakor sem reccent meg a tesztgépen, a hangok zöme és a metálos csatazene pedig kiváló adrenalinlöketet jelentenek (még az alap pisztoly és a sörétes is brutális effekteket kapott, talán csak a gépkarabély sikerült airsoftosra). No persze a helyzet itt sem tökéletes: a belső terek továbbra is igen üresek (ez főleg a második pályán szembetűnő), az emberek erősen műanyag megjelenésűek, az átvezető animációk pedig majdnem minden mimikától mentesek. A Serious Engine tehát továbbra is a hatalmas látótáv és a tömérdek ellenfél egyidejű kirajzolásában erős...

...illetve a netkódban, aminek legjobb jele a nagyon erős co-op. A Second Encounter HD-hez hasonlóan ezúttal is 16 játékos eshet neki a kampánynak, kellően összetartó társaság esetén pedig fantasztikus élményben lehet részünk: multiban (ha bekapcsoljuk) az ellen számát eleve a játékosok számához igazítja a program, ráadásul a host ezúttal is szinte mindent testreszabhat, indításkor az újraéledések számától kezdve az ellenfelek életerejéig. A co-op tehát a játék legjobb

Na tessék, a PC Guru szerint a XXII. században így kell kinéznie egy korrekt terepasztalnak!

része, épp ezért kár, hogy jelenleg a szerverek eléggé elhagyatottak, a teszt alatt ritkán találtam 4-5 főnél népesebb kiszolgálókat – a kompetitív módoknál pedig még cudarabb a helyzet, olyannyira hogy érdemben nem is tudok róluk írni semmit (pedig a leölt MI-ből szerzett pontok fragekre váltását kínáló Beast Hunt és a King of the Hill-szerű My Burden igen poénosan hangzik).

„SAM I AM!"

Bár a tesztben lényegesen több karaktert fordítottam a BFE tüskéinek taglalására, mint erényeire, hadd tisztázzam: én nagyon élveztem Serious Sam harmadik kalandját. Bár a DNF-hez hasonlóan Sam sem úszta meg kortárs shooter-elemek nélkül az új etapot, az újítások zöme szerencsére inkább csak szükségtelen, mint zavaró, arról nem is beszélve, hogy a jól megszokott játékmenet magvát érintetlenül hagyta a horvát csapat. A Croteam múltidézője így (a Samlesütve távozni kényszerült Duke visszatérésével szemben) nagyon élvezetesre sikerült – kíváncsi vagyok, vajon képes lesz-e a Gearbox a következő Duke Nukem részben olyan jól (de inkább jobban) keverni-e a régi és új FPS-elemeket, mint ahogy az a Croteamnek ezúttal sikerült.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2 GHz processzor, 1 GB RAM, GeForce 7800 vagy ATi Radeon HD2600, 4 GB HDD

Szórakoztató retro-FPS tömény akcióval, macsó egysorosokkal, kellemes grafikával, és pár zavaró hibával. Nem tökéletes, de Sam így is feladta Dukenak a leckét...

GRAFIKA: **80%**
HANG/ZENE: **87%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

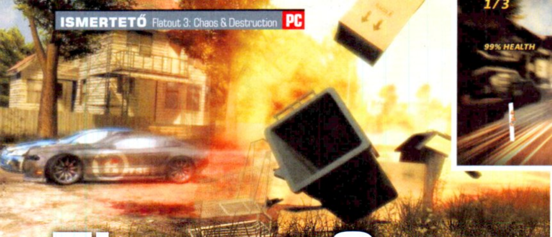
PRO

A klasszikus játékmenet, kellemes grafika, kiváló, ezúttal is ütős kooperatív mód.

KONTRA

Plasztikus és mimikamentes karaktermodellek, a sprint, a szemhez emelés, és a tárazás abszolút nem hiányoztak, néha zavaróan kevés lőszer, gyakorlatilag halott online multi..

82%



Flatout 3 Chaos & Destruction

LAGYMATAG ROMBOLÁS

[ÍRTA **CHOCHO**] **A finn híresen hidegvérű nép, így minden bizonnyal a Bugbear srácai is kibírják szívroham nélkül a FlatOut 3 megjelenését. Mi viszont magyarok vagyunk és forr a vérünk...**

ADATOK

KIADÓ
Strategy First

FEJLESZTŐ
Stage 6 Studios

MŰFAJ
arcade autóverseny

MULTI
16 fős kompetitív

INFO

A FlatOut 3 eddig kizárólag PC-re jelent meg. A játék Steam rendszerén keresztül szerezhető be, a cikk írásakor 31 eurós áron (kb. 9500 Ft)..

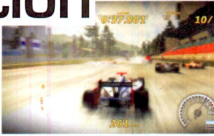
Olcsó húzásnak tűnhet történelemleckével kezdeni egy tesztet, ebben az esetben viszont kiemelten fontos a múlt ismerete. Az első FlatOut a maga idején kellemes meglepetésnek számított, hiszen éveken át senki sem foglalkozott a roncsderbi amúgy is meglehetősen alulértékelt versenystílusával. Aztán egyszer csak jött a Rally Trophyval korábban nagyot robbantó Bugbear, és megmutatta, hogyan kell élvezhető stílusban tálalni a karambolokat. A hozzám hasonló Destruction Derby-rajongók el voltak ájulva, bár elsőre kicsit bizarrnak tűnt egy hihetetlenül élethű szimulátort alkotó csapattól az efféle őrület. Mi tagadás, a szélvédőn kirepülő, a fizikát meghazudtoló módon bucskázó pilóta látványa azonnal mosolyt csalt az arcunkra, és alig vártuk, hogy kapjunk még egy adagot ebből a mókából. A szintén jól sikerült második rész után egy mellékvágány következett (ez volt a PC-re egy évet késő Ultimate Carnage), most pedig, hogy a derék finnek a Ridge Racerbe lehelnek új életet, egy viszonylag újoncnak mondható brigád (Stage 6 Studios) kapott lehetőséget a bizonyításra. Kár, hogy nem éltek vele.

A KÁOSZ BIRODALMA

A FlatOut 3 pont olyan, amilyennek a címe lefesti: kaotikus és elpusztít minden jót, amire a FlatOut sorozatból eddig emlékeztünk. Mindezt teszi úgy, hogy tulajdonképpen nem csinál az égvilágon semmit. Egyszerűen csak átveszi a korábbi FlatOutok jól felismerhető tulajdonságait, majd anélkül gyúrja őket játékká, hogy bármit hozzátenne a recepthez, beleértve azt a hangulati pluszt is, ami olyan emlékezetessé tette a sorozatot. A legszomorúbb pedig, hogy az első pár órában ez még nem is nyilvánvaló. A kezdő versenyek során reménykedünk, sőt, úgy érezzük, ez az, amire vágytunk, jó lesz ez, csak ki kell várni, hogy igazán beinduljanak a dolgok. És várunk. És várunk, de semmi sem történik. Megnyílnak a pályák, kapunk új kocsikat, festéseket, és így tovább, de nem érzünk semmit, csak ürességet, mert a tudatalattinkban már baltával hasogat a felismerés: ez egy igen-igen gyenge játék lett. Kesereghetünk nyugodtan, toporzékolhatunk, követelhetjük, hogy legyen jobb, de nem lesz. Az egész FlatOut 3 a csalódásokra épül, pedig ha más lenne a címe... sőt, tovább megyek, ha nem lenne az a fránya 3-as a FlatOut szó mögött, még lenyelnénk a békát. Így viszont képtelenség szó nélkül hagyni, hogy a megannyi játékmód mögött nincs inspiráló erő, hogy az autók között nem érezzük a különbséget, hogy a tálalás már két éve is rusnya lett volna, és még sorolhatnánk.

NYEKEREG A VÁLTÓ

Amennyiben igyekszünk objektívan vizsgálni a játékot, tudomást sem véve a tényről, hogy ezt elvileg egy kész folytatásnak szánták a Strategy Firstnél, egy hangyányit javul az összkép. Egy autós játékot látunk magunk előtt, ami minden felesleges sallang, mi több, bemutatkozás nélkül csap a lecsóba. Se sztori, se intró, semmi. Csak egy meglehetősen csúnyácska menü, melyre viszont igaz, hogy többet rejt, mint ami elsőre látszik. A FlatOut 3 igazi paradicsom, ha a játékmódokat



A verdák felhozatalára nem lehet panasz, kár, hogy a változatosság csak a kasztnikat érinti

A rombolás ősi ösztön, szeretjük kiélni még az autós játékokban is.

AGRESSZÍV VEZETÉS

A FlatOut 3 mesterséges intelligenciája viszonylag jónak mondható. A számítógép irányította autók ügyesen manővereznek, és felettébb gyorsan reagálnak a váratlan helyzetekre (például, hogy eléjük vágunk). Sajnos azonban a sofőrök túlságosan erőszakosak, néha képtelenség felvenni velük a tempót. Amikor csak lehetőségük adódik, kilöknek, nekünk jönnek, befékeznek elénk, a lényeg, hogy akadályozzanak. Ez addig rendben van, hogy kell a kihívás, de sajnos a fejlesztők ezt sem csinálták jól, így ahelyett, hogy fokozatosan adagolták volna a nehézséget, rögtön az első körben ránk szabadították a brutális ellenfeleket. A megoldás, hogy a verseny beállításainál csökkentjük a körök és az autók számát, na meg persze az agresszivitás mértékét. Ha ügyesen lőjük be, a szintünkhöz mért nehézséget kapunk. Ezt később érdemes fokozatosan emelni a szinttartás miatt, ha már a fejlesztők nem figyeltek.

Attól, hogy valamit terepszínűre festesz, még nem biztos, hogy bírni fogja a terepet...

DESTRUCTION DERBY: A NAGY ELŐD

A Destruction Derby 1995-ben jelent meg az angol Reflections (a Driver sorozat kapcsán lehetnek ismerősek) fejlesztésében, MS-DOS-ra és Playstationre. A játék célja egyszerű volt: zúzzuk le a többi versenytársat, és legyünk mi a győztesek. A korhoz képest lenyűgöző, teljesen 3D-ben pompázó grafikai megvalósítás és a máig példaértékű fizikai rendszer instant klasszikussá avatta a programot, s mint ilyen, alapvető tengelye lett a roncsderbik világát bemutató, maréknyi követőnek. A Bugbear is látható-an sokat merített belőle az első FlatOut készítésekor. Sajnálatos, hogy az alig egy évvel később kiadott folytatás már képtelen volt megismételni az első rész sikerét, és ezért a Reflections parkoló pályára tette a sorozatot. Mi persze bízunk benne, hogy egyszer még visszatérnek a gyökerekhez és csinálnak egy jó kis Destruction Derby 3-at, akármilyen elhanyagolható esélye is van ennek...

nézzük. Van itt sima verseny (hehe, sima), bigfootos ámokfutás, sőt, arénás roncsderbi is. A legviccesebb azonban még mindig a Stunts opció, ahol szerencsétlen, szabadon választható kamikázénk (van itt minden, a Mariót parodizáló autószerelőtől kezdve a dögös, latex cuccban feszítő cicababáig) élete árán mutathatunk be különféle trükköket. Az ötlet régi, a pályák újak, de ez a játékmód még mindig meg tud nevettetni. Ha pedig elég profivá váltunk a különböző versenyekben, nekieshetünk az 50 kihívásnak, melyek válogatott, kiemelkedően nehéz helyzetekből tevődnek össze. Tartalom tehát akad, és ez még csak az egyjátékos mód. Multiban akár 16-an is összeverődhetünk, és hála a Steam támogatásának, technikai problémák sem akadnak. Bár majdnem az összes módban zúzhatunk, ez esetben is az aréna lesz a kedvencünk. Egyszerűen leírhatatlan érzés, amikor egy halom autó csapódik egymásnak, és mindenki egyszerre küzd a túlélésért és a győzelemért. A Stunts mellett ez a másik pont, ahol érezhető egy kevés a hamisítatlan FlatOut-hangulatból. Ilyenből kellett volna több, és már nem lenne okunk panaszra.

Egy újabb folytatás, amely egyáltalán nem méltó a névadó elődjéhez. Ha már FlatOut, inkább vedd elő a korábbi részeket.

SÚRLÓDIK A FÉK

A helyzeten tovább javíthatna, ha a már említett autók között tényleg érezhető lenne a különbség. Oké, egyik-másik kicsit nehezebben kanyarodik, illetve nagyobbat csapódik, ha falnak hajtunk, de ennél azért jobban megerőltethették volna magukat a kedves hollandok. Még akkor is, ha a játékmenet tervezésekor egyértelműen céljuk volt túlzásokba esni. A korábbi FlatOutok is arcade címek voltak, morogtam is a minap Bate-nek, hogy azért nem voltam sosem hardcore rajongója a szériának, mert inkább szimulátort láttam volna szívesen a Bugbeartól, csak az ugye nem hoz elég pénzt ahhoz, hogy franchise-zá bővülhessen. Most viszont már visszasírom a finneket, ugyanis annak ellenére, hogy ők sem vették komolyan a fizikát, azért adtak neki egy minimális keretet, hogy a játék világa amolyan karikatúrája legyen a valóságnak. Itt ez nincs meg, minden szélsőségesen arcade, annyira, amennyire csak lehet. Az autók papírdobozként csapódnak ide-oda, mert érezhetően nincs súlyuk. De ha mindezt el is nézzük, a törésmodell bizonyára elveszi a maradék kedvünket is. Nem kifejezetten rossz, de láthatóan nem változott semmit. Pedig nem egy esztendő telt el a legutóbbi FlatOut óta, és a játékosok minden bizonnyal a semminél többért fejlesztettek gépet ez idő alatt.

REPED A KASZTNI

Most pedig, hogy végképp a földbe döngöljük a Strategy First próbálkozását, jöjjön a kegyelemdöfés: a tálalás egyszerűen fertelmes. A grafika csúnyább, mint a 2008-as Ultimate Carnage. Teletömték effektekkel, hogy modernnek, eredetinek tűnjön, és ez lehet, hogy a képeken jól mutat, viszont játék közben egyenesen szörnyű, amit a motor produkál. A sok szikra és a fájóan túlzásba vitt HDR egy dolog, de sajna a poligonszám is alacsony: az autók inkább tűnnek házilag barkácsolt 3DS Max modelleknek, mintsem végső, pénzért árult projektbe szánt változatoknak. Ehhez vegyük még hozzá, hogy a játék sebessége instabil. Néha megmagyarázhatatlan okokból kifolyólag belassul az egész, ilyenkor az élvezethez szükséges 60 fps-nél 50%-kal kevesebbet, nagyjából 30 fps-t mér a Fraps. Elsőre ez nem tűnik siralmas adatnak, de egy ilyen gyors tempót diktáló játék esetében épp elég idegesítő. A zene és a hang a látvány mellett elmegy. Előbbi jópofa, zúzós rock, igaz, lehetne változatosabb. Az effektek és a kocsik hangja viszont már szódával sem viselhető jól, minden nyikorog vagy bőg, és a verdák is inkább fűnyíróként sivítanak, mintsem muzsikálnak.

MÉGIS BEÜLÜNK?

Bár a végértékelés a fent olvashatóak fényében magasnak tűnhet, érdemes kidomborítani, hogy a FlatOut 3, mint egyedülálló projekt, elfogadható, sőt, az ára is jóval barátságosabb, mint egy dobozos programé (bár ez a váltakozó euró árak miatt nem biztos, hogy nálunk is igaz). Magyarán, ha a Strategy First elfeledkezett volna a fejőstehénként funkcionáló FlatOut címről, egy átlagosnál semmivel sem jobb, de értékelhető, mondhatni, megfelelő termékként kezelhetnénk a játékot. Sajnos azonban győzött a pénz szaga, ami szerintünk már a kiadót sem győzhette meg, nem véletlen, hogy a játék szinte fű alatt, észrevehetetlenül jött ki, nulla marketinggel (pedig azért egy harmadik résznél illik költeni a reklámra). Ha imádtad a FlatOutot és máig játszod a régi részeket, tégy egy szívességet magadnak: ezt NE próbáld ki. A többiek is inkább az első két résszel ismerkedjenek.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2.0 GHz; 512 MB VGA; 2 GB RAM; 16 GB HDD

A DNF óta nem éreztük magunkat ennyire átverve egy neves címmel kiadott játékkal kapcsolatban. A FlatOut 3-at igazából nem sokaknak tudjuk jó szívvel ajánlani, maximum a nagyon unatkozó rajongóknak.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

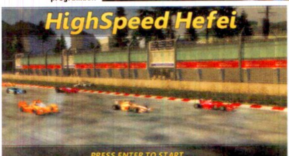
A gumiemberrel dobálózni még mindig jó érzés, és az első pár kör alatt fűt minket a remény...

KONTRA

... hogy aztán ráébredjünk, hogy ez a játék nem érte meg a befektetést

55%

Hiába a rombolás élménye, a legendás Stunt mód a rongybaba-effektussal, a rengeteg pálya és autó, az igazi FlatOut-érzés valahogy mégis hiányzik ebből a programból.



TÚLÉLÉS ZENÉVEL

DEAD BLOCK

[ÍRTA BATE] **A konzolos debütálást követően végre PC-re is megérkezett a Candygun Games zombis játéka, ami a külső nézetes akciót vegyíti a tower defense stílussal. Jó móka az élőhalottak gyepálása, csak kicsit monoton.**

Nincs mit tenni, a zombis téma még mindig kiapadhatatlan ötletforrás, legyen szó akár filmekről, képregényekről vagy játékokról, és rendszeresen érkeznek is a gépeinkre az ilyen témájú alkotások. Az egyik legújabb próbálkozó a német Candygun Games Dead Block nevezetű játéka, amiben ismét a világot ellepő élőhalottakkal kell felvenni a harcot. Szerencsére a fejlesztők érezték, hogy a zombiáradatból való kitűnéshez szükséges némi plusz a teljesen snassz koponyalékelésen túl, így a játék akciórészeit némi humorral és jókora adag stratégiával dobták fel. A végeredmény ugyan korántsem tökéletes, de a maga nemében egyedi, és megfelelő használat mellett még kifejezetten szórakoztató is.

Hiába ő a gyengébbik nem képviselője, Foxy azért rendesen képes odapörkölni a zombiknak

AZOK A CSODÁLATOS ÖTVENES ÉVEK...

A helyszín egy '50-es évekbeli álmos, amerikai kisváros, amit egy éjszaka zombik lepnek el. A lakosság nagy része odavész, de három túlélő igyekszik átvészelni az inváziót, méghozzá a mi hathatós segítségünkkel. A cél most is a túlélés, méghozzá külső (third person) nézetű megoldásban, ám a feladat ezúttal nem az, hogy minden élőhalottat ismét átküldjünk a túlvilágra, hanem az, hogy valamilyen módon feltartsuk őket addig, amíg a játék pályáin meg nem találjuk az életmentő (és zombipusztító) gitárszettet, amivel aztán lejátszhatjuk a pályazáró rock'n'roll számot. Nem vicc, egy zónát akkor teljesíthetünk, ha összeszedjük a hangfalat, az erősítőt és a gitárt, majd „végigpengetünk" egy, a Guitar Herot idéző minijátékot. Ez persze így elsőre marha egyszerűen hangzik, azonban a Dead Block nem egy könnyű játék, és rengeteg zombivér folyik addig, míg végül sikerül rábukkanunk a szintek befejezéshez szükséges eszközökre.

ADATOK

KIADÓ
Digital Reality

FEJLESZTŐ
Candygun Games

MŰFAJ
akció/tower defense

MULTI
offline kooperatív mód

INFO

Habár hivatalosan a Dead Block a Candygun Games első játéka, az ötfős csapat nem kezdő a szakmában, hiszen korábban számos német játék fejlesztésében részt vettek. A kiadó viszont magyar, hiszen a terjesztés feladatait a Digital Reality vállalta magára.

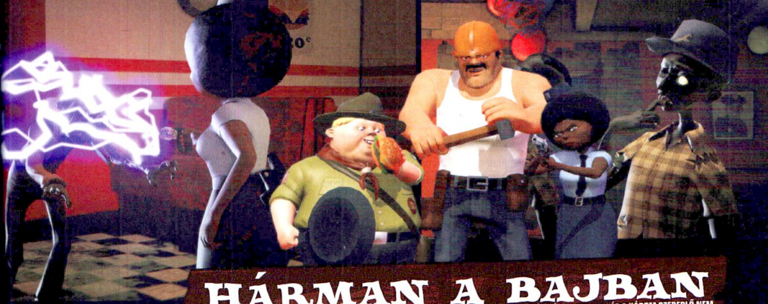
BARKÁCSTANFOLYAM HALADÓKNAK

A Dead Block egyjátékos módjában összesen tíz pályán kell helytállnunk, és lényegében minden egyes területen (étkezde, iskola, kastély, raktárépület, stb.) ugyanaz a feladatunk. Egyrészt gátat kell vetnünk annak, hogy a zombik bejussanak az épületbe (csapdák és barikádok segítségével), másrészt át kell kutatnunk a rendelkezésünkre álló területet, és szét kell vernünk mindent, hogy alapanyagot (deszka) és alkatrészt (anyacsavar) találjunk a már említett csapdákhoz és barikádokhoz, illetve a keresgélés és a rombolás eredményeként juthatunk hozzá a végjátékhoz szükséges hangcuccokhoz is. Ahogy telik az idő, úgy támadja meg egyre több zombi a menedékünket, egy ponton túl pedig már képtelenség lesz megakadályozni a bejutásukat, így a pályaelemek rombolását és a kutatást alkalmanként meg kell szakítanunk egy kis harccal, illetve az élőhalottak figyelmének elterelésével.

A zombik pusztakezes irtása nem túl kifizetődő, de néha szükséges mozzanat (mondjuk, ha át akarunk jutni egyik szobából a másikba), ám azt érdemes észben tartani, hogy egy kis taktikázással néha sokkal eredményesebbek lehetünk. A keresgélés során szerzett húst a radiátorra téve például elvonhatjuk a figyelmüket, ugyanígy, ha találunk antennát a tv-hez, akkor máris nem minket üldöznek majd az élőhalottak, ha pedig már nincs semmilyen más megoldás, akkor az ilyen-olyan tárgyak átvizsgálása közben talált apró beleszórhatjuk a zenegépbe, ezzel nyerve némi időt a további keresgéléshez és csapdaépítéshez. Ez utóbbiak amúgy egészen ötletesek, a felhozatal a nitrogénes fagyasztótól, a guillotine-on át egészen a halálos UV-sugárzóig terjed, és a pályák legyűrése során egyre-másra kapjuk a jobbnál jobb megoldásokat, és nemcsak a

JÖHET A KÖVETKEZŐ: BANG BANG RACING

A Digital Reality csapata nem tétlenkedik az utóbbi időben, hiszen 2011-ben lefejlesztették és megjelentették a Skydriftet, kiadóként istápolták a Dead Blockot, 2012-ben pedig egy olyan játékot kívánnak a piacra dobni, amelyet a Playbox-szal közösen fejlesztenek. A Bang Bang Racing egy felülnézetes autóverseny, amely egyaránt kedvez majd az őrült száguldásnak és a taktikus vezetésnek, 9 helyszínen, 20 versenygéppel. A letölthető kategóriában versenyző program egyelőre csak XBLA-ra és PSN-re van bejelentve, de mi biztosak vagyunk a PC-s változatban is.



HÁRMAN A BAJBAN

A DEAD BLOCKBAN ÖSSZESEN HÁROM KARAKTER IRÁNYÍTÁSÁRA LESZ LEHETŐSÉGÜNK (AKÁR VÁLTOGATVA IS), ÉS A HÁROM SZEREPLŐ NEM CSAK A FIZIMISKÁJÁBAN, DE AZ EGYES KÉPESSÉGEK HASZNÁLATÁBAN ÉS A BIRTOKOLT FELSZERELÉSEK TERÉN IS KÜLÖNBÖZIK.

MIKE
Mike Bacon egy pufók cserkész, akiben sokkal több lakozik, mint ami elsőre látszik belőle. Kerek testalkata miatt sebezhetőnek tűnik, azonban igen jól bánik a serpenyővel, ha arról van szó, sőt, titkos fegyverével, a bűzlő hamburgerrel bármikor képes elterelni a zombik figyelmét. Speciális tulajdonsága, hogy cserkész ösztöneinek köszönhetően sokkal gyorsabban keres és talál, mint a társai

JACK
Jack Foster a nép egyszerű gyermeke, aki napjainak nagy részét a helyi építkezéseken tölti, és úgy általában nem nagyon van kibékülve a hirtelen jött változásokkal. Szakmai képzettségének köszönhetően ő emeli a legbiztonságosabb és legstrapabíróbb barikádokat, de akkor sem riad meg, ha a kalapácsával kell léket ütni a zombik koponyájába. Titkos fegyvere a szögbelövő, amit sosem fél használni.

FOXY
Foxy Jones Bronxban nevelkedett, így nem ilyed meg a saját árnyékától, sőt, azért jelentkezett a rendőrség kötelékébe, hogy bárhol rendet teremthessen. Ez a képessége jól fog jönni a játékban, ugyanis gumibotja (és később más rendvédelmi eszközei) nagy segítségünkre lesz a zombik folyamatos oszlatásában. Hiába ő a gyengébbik nem képviselője, a Dead Blockban Foxy a király, ha közelharcról van szó.

Ha lételemed a pusztítás, ezt a játékot imádni fogod: itt bizony mindent szét kell zúzni!

csapdák viszonylatában, de a barikádok és a zombik csépelésére használható fegyverek tekintetében is.

A JÓBÓL IS MEGÁRT A SOK

Habár a Dead Block tényleg igényel némi agymunkát és odafigyelést, szükséges némi stratégia a túléléshez (a zombik kirekesztése, elterelése, kikerülése), tehát nem csupán eszetlen akcióról van szó, ám a játékélmény egy-két pálya legyűrése után még ennek ellenére is igen monotonná válik. A gond az, hogy a csapdák telepítése (és szükség esetén a lebontása), a zombik ütlegelése, a tárgyak átkutatása és szétverése mind-mind ugyanazt az egy akciót igényli tőlünk. Elméletben hiába térnek el egymástól a részfeladatok, az eredményt csakis a különböző billentyűk folyamatos nyomkodásával érhetjük el, ami akár már egyetlen óra után is kicsit lélekölő lehet, az esetleges bónuszok, a váltogatható karakterek és az ölünkbe hulló újabb fejlesztések ellenére is. Szerelj fel egy csapdát folyamatos gombnyomkodással, verj szét egy kanapét folyamatos gombnyomkodással, kutass át egy dobozt folyamatos gombnyomkodással, üss ki egy zombit folyamatos gombnyomkodással, szerelj fel egy újabb csapdát folyamatos gombnyomkodással, és így tovább... Hiába kerülünk újabb és nagyobb helyszínekre, hiába jelennek meg új típusú zombik, hiába lesznek egyre táposabbak a karaktereink, a lényeg nem változik: nagyon rövid idő alatt nagyon sokszor kell ugyanazt az egy dolgot csinálnunk. Ha jól bírjuk a monotonitást, akkor ez lehet fel sem fog tűnni, ha viszont a harmadik pályán már inkább idegesítő a játékmenet, mintsem szórakoztató, akkor érdemes egy nap szünetet tartani a következő szint legyűrése előtt.

A remek ötletek és a repetitív játékmechanizmusok találkozása a Dead Block,a kompromisszumkészség ide kötelező!

A nem túl változatos játékmenetet némileg ellensúlyozhatná a kooperatív játékmenet, mikor egy (vagy több) barátunkkal karöltve szállunk szembe a zombikkal, azonban akár-csak a konzolos verzióból, úgy a PC-s portból is teljesen hiányzik a netkód, így csakis egy gép előtt ülve játszhatunk közösen, osztott képernyőn, és amíg ez konzolon még csak-csak elfogadható volt, PC-n már inkább bosszantó és igen-igen körülményes, ráadásul továbbra is érthetetlen, hogy miért maradt ki a játékból az online játék lehetősége.

ZOMBIIRTÁS, MÉRTÉKKEL

A Dead Blocknak tehát vannak gyenge pontjai, de ha kiismerjük őket, könnyedén túl is léphetünk rajtuk. Ha belefáradunk a billentyűzet vagy a kontroller csépelésébe, akkor érdemes kicsit félretenni a játékot, és némi pihenést követően visszatérni a hőseinkhez. Visszatérni ugyanis érdemes, hiszen vannak pályák, amelyeknek a legyűrése tényleg komoly felkészültséget igényel, arról nem is beszélve, hogy a játéknak megvan a maga bájosan fura hangulata, a lehető legpozitívabb értelemben. A csapdák kellően extrémek és viccesek, a szereplők ugyan jobbára szótlanok, de mégis jópofák, és eleve az egész rajzfilmes látványvilág, és a mellé társuló zene képes újra és újra rávenni a játékost, hogy felvegye a harcot a zombikkal.

Tény, hogy a Dead Block nem az év játéka, azonban azt nem szabad elfelejteni, hogy nem is egy AAA-kategóriás csodával van dolgunk, hanem egy olyan programmal, amiért mindössze tíz eurót kell leszurkolni. Ezért a pénzért pedig egy korrekt PC-s portot kapunk (habár kontrollerrel érezhetően gördülékenyebb a játékmenet), bugok nélkül, alacsony gépigénnyel és abszolút elfogadható grafikával, továbbá olyan játékmenettel, ami ugyan képes monotonná válni, de a hibái ellenére ugyanígy képes szórakoztatni is. Nyilván nem fog mindenkinek bejönni, hiszen egy rétegjátékról beszélünk, de ha szereted a könnyed tálalást, a zombikat, és szeretsz kicsit taktikázni, akkor azt a 10 eurót simán megéri a Dead Block.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2 GHz vagy Athlon II X2 245, 512 MB RAM, 256 MB VGA, 500 MB HDD

A Dead Block az akció és a tower defense műfaj szerelemgyereke, korrekt tálalással, alkalmanként monoton játékmenettel és jókora adag kihívással.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

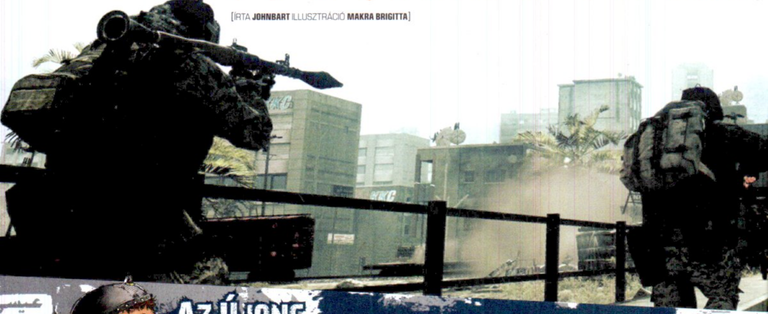
PRO
Könnyed látvány, ötletes játékelemek, taktikát és kitartást igénylő pályák.

KONTRA
Az online kooperatív játékmenet hiánya nagy érvágás, és két-három pályát követően legyőzheti az embert a monotonitás.

65%

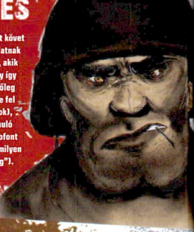
A STÍLUS MAGA

[ÍRTA **JOHNBART** ILLUSZTRÁCIÓ **MAKRA BRIGITTA**]



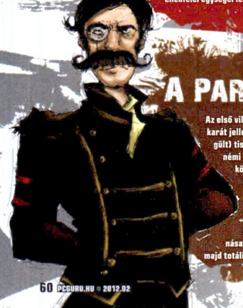
AZ ÚJONC

Az Újonc, a videojátékokkal még csak most ismerkedő, illetve azokkal csak alkalmanként, kedvtelésből játszó arc. Szervereken és házibulikon egyaránt gyakran előforduló típus, aki az online csatatereken a szerverek törzsközönségét, LAN-partikon pedig saját cimboráit kergeti az őrületbe ön- és közveszélyes játékstílusával. Autós játékokban rendszeresen rommá töri a verdáját, vagy szívós munkával a pole pozícióból az utolsó helyre (esetleg egy árokba) küzdi magát – már ha sikerül egyáltalán elhagynia a startvonalat. A pilótafülkében sem képzettebb: repülős játékokban igen hamar kezdi a zuhanórepülést (már ha fel tud szállni), FPS-henteléseknél a spawnkill és a suicide üzik mellett bukkan fel a leggyakrabban a nickje, RTS-ekben az ő bázisát dózerolják le először, RPG-ket és kalandjátékokat pedig nem tol, mert nem beszél angolul. Két alfajtája ismert: a néhanapján gép elé kerülő hobbijátékos általában a többiekkel együtt nevet gyászos teljesítményén, a függőbb archetípus viszont hajlamos szerencsétlenkedései miatt a társait, a szervert, meg amúgy magát a játékot okolni (v.ö.: Parancsnok).



A HENTES

A szerverek réme, és egyben az újonc nemezise. Razer billentyűzettel, Xbox-kontrollerrel és Saitek joystickkal a kezében jött világra, így alapból kézre áll neki az összes beviteli periféria. A szerveren a játékszabályok az igényeinek megfelelően változnak, így általában már akkor pontot szerez, ha megjelenik a nickje a kapcsolódási üzenetek között. A Quake 3-ban dobbantózás és orrfújás közben gyűjti a spawnkilleket, az ArmA2-ben szemhez emelés nélkül 500 méterről kilő a helikopteredből (akkor is, ha golyóálló a pilótafülke), a Starcraft meccsek kezdetén a kutatási fája automatikusan kimaxolja magát, míg ellenfelei egységei leblokkolnak, Diablo termében pedig a Terror Ura elkéri tőle a tőrét, és harakirit követ el. Veleszületett profizmusa miatt általános közutálatnak örvend, bár minden szerveren van pár rajongója, akik megvédik, és állandóan mellette harcolnak, tudván hogy így biztosan nyernek. Rendszeresen csíternek bélyegzik, főleg az Újoncok. Házi szakirodalmunk két altípusát jegyezte fel ez idáig: a nagyképű, flegma hájfejet (v.ö.: Parancsnok), és a lepusztult kommunikációs eszköztárral hadba vonuló remeteharcost (v.ö.: Csendes Pusztító) – utóbbi mikrofont sohasem használ, és a chatüzenetei is kimerülnek valamilyen apróbb technikai észrevételben (pl. „Szar a ping").



A PARANCSNOK VAGY SZAKÉRTŐ

Az első világháború kezdetén a hadviselő felek vezérkarát jellemzően olyan magabiztos (és gyakran önelégült) tisztek alkották, akik bár birtokában voltak némi (elavult) hadvezetési ismeretnek, taktikáik köszönőviszonyban sem álltak a világégés harctéri helyzeteivel, ami persze erősen kihatott a mezei bakák halálozási rátájára is (persze egyáltalán nem pozitív értelemben). A Parancsnok eme tisztek digitális megfelelője, a szervereken való felbukkanása ugyanis társai rohamos morálvesztéséhez, majd totális lekaszabolásukhoz vezet. A Parancsnok jellemzően sokat ír, sokat beszél játék közben, és a hivatalos fórumokon kilométeres tanácsokkal látja el a többi játékost, ha azonban kezdődik a hepaj, mindig az elsők között hullik el, mivel csupán alacsony-közepes szintű játékos. Természetesen ő ezzel nincs tisztában, kitűnő stratégának és harcosnak hiszi magát, akinek meggyőződése, hogy a játékot csak úgy lehet eredményesen és élvezetesen tolni, ahogy ő gondolja. A sikertelen meccseket követően sosem rest megdorgálni a csapattagokat, a kudarc elvégre csakis azért következhetett be, mert nem követték bombabiztos tippjeit. Természetesen nem csak háborús játékok körül lebzsel: más műfajok (pl. járműszimulátorok) esetén e típus Szakértőként ismert.

A GAMER!

Bár szerkesztőségünk elveti az általánosítást, közel tízévnyi online hent és LAN-parti alatt több olyan viselkedésformával találkoztunk, melyek manapság is igen elterjedtnek mondhatók a kibertérben. Szigorúan szubjektív (és tudományosan a legkevésbé sem megalapozott) cikkünkben eme játékos-archetípusokat vesszük számba – figyelem, ha magatokra ismertek, az lehet, hogy nem a véletlen műve!

A Csendes Pusztító

Magányos farkasokkal mindennapi életünk majd minden szegletében találkozhatunk, ez alól pedig az online játékok sem kivételek (már ha ez elsőre ellentmondásnak is tűnik). A Csendes Pusztító főleg az online akció-, RTS- és MMORPG-címekben szembetűnő: általában jó közepes játékosról van szó, aki megfelelő csapatjáték és kommunikáció esetén ideális társ lehetne – a gond ott kezdődik, hogy online interakciós készsége valahol a földkéreg alsó határán mozog. A chatet hírből sem ismeri, a PC-hez kapott mikrofont már régen kukába dobta, a tömeget pedig nem kedveli különösebben, így általában szándékosan a csapásiránytól messzebb, elhagyatottabb terepen kalandozik. Csapatjátékokban így nem számíthatunk rá, haszontalannak viszont ennek ellenére sem nevezhető: akciójátékokban általában egész jó orvlövész és szabotőr lehet, MMORPG-kben pedig felettébb tápos karakterré fejlődhet, aki (némi plusz XP reményében) hajlamos eltakarítani a partinkat kóstolgató izzasztóbb hordát, ha éppen útjába kerülünk. Ha jómagunk ezt követően nem kerülünk sorra, nyugodtan megköszönhetjük segítségét, választ persze ne várjunk: ha sikerül már egy „Ja"-t vagy „OK"-t kicsikarnunk belőle, elmondhatjuk, hogy kitűnő kommunikatív képességekkel rendelkezünk.

Az Ínyenc

Nem is annyira játékstílusa, hanem inkább viselkedése miatt sorolható külön kategóriába az Ínyenc, az elitista szakértő ugyanis meg van róla győződve, hogy a minőségi játék úgy en bloc az, amit csak ő játszik. Elsősorban fórumokon és chaten (rosszabb esetben személyes beszélgetések során) fedezhető fel, mivel játékstílusa és szintje erősen változó, ami azonban fórum- és chatüzenetei tartalmáról már közel sem mondható el. Általánosan visszatérő megállapítása, hogy minden mai játék ócska szemét, bezzeg az ő idejében minden címnél és fejlesztőnél, no meg kiadónál a minőség, semmint a külcsín + mennyiség kombó volt a fő fejlesztési csapásirány. Érvrendszere jellemzően alulfejlett, és általában ugyanazon panelekből építkezik: hajlamos mind a szaksajtó, mind a fórumtársak riposztjait „irreleváns, szubjektív véleménynek" minősíteni, a saját magánvéleményét pedig axiómaként kezelni (további ellenvélemények esetén a vitapartner becsmérlésével zárja az összecsapást). Speciális altípusát képezik azon hardcore szimulátor fogyasztók (ebbe a járműszimulátorok és a komplex gazdasági-katonai hadijátékok műértői egyaránt beletartoznak), akik minden, szimulátornak nem titulálható programot fölösleges bithulladéknak, játékosait pedig műveletlen tuskóknak tekintenek.

A Gyűjtő

Az összes archetípus közül talán a Gyűjtő a legújabb kategória, mivel a típus egy viszonylag új tendencia meglovagolásából nőtt ki. Vannak ugyanis játékosok, akiket az utóbbi években olyannyira megrészegített a Modern Warfare-rel kedveltté tett rang- és perkrendszer, hogy játékstílusukat és vásárlási preferenciájukat teljesen eme szisztémának rendelték alá. Ők a Gyűjtők, akiknél eleve szóba sem jöhet olyan játék, amelyben nincsen XP-gyűjtés, ahol a karakter nem lép szintet, és amely nem kínál semmilyen kioldható tartalmat. Vásárlás előtt így mindig utánanéz, hogy mennyi unlockolható cucc van a játékban (azok haszna mellékes, a lényeg a mennyiségen van), a játék beizzítása után pedig fő célja, hogy eme fegyvereket/képességeket/ruhakölteményeket minél hamarabb kioldja. Játékstílusa természetesen a beszerezhető cuccok és a kioldási feltételek tükrében változik, így a csapatjátékot hírből sem ismeri, kommunikációja pedig kimerül a „Hagyjál már, most az MZ/X-re hajtok!" típusú elhajtásban (v.ö.: Csendes Pusztító). A Facebook + Twitter integráció nagy plusz számára vásárlásnál, ugyanis így később nem kell időznie a nagyzoló üzenetek megírásával, mivel a játék automatikusan kirakja az üzenőfalára, hogy megkapta a krómozott körömreszelőt.

LENYŰGÖZŐ VISSZATÉRÉS

Rayman Origins

[ÍRTA BATE] **2012-ben lesz tizenhét éve, hogy Rayman először lépett a videojátékok porondjára, és a 2011 novemberében megjelent legújabb rész nagyszerűen bizonyítja, hogy még bőven van spiritusz a karakterben, sőt, magában a platform műfajban is.**

Rayman először 1995-ben kápráztatta el a platformjátékok szerelmeseit, és az akkori sikert követően a Ubisoft még két teljesen korrekt folytatással és számos (jobb és rosszabb) spinoffal bővítette ki a videojáték-történelmet. Aztán 2004 után a Rayman név már sokaknak csak az őrült nyulakat (Raving Rabbids) jutatta az eszébe, így éppen ideje volt, hogy a figura visszatérjen a gyökereihez, és megmutassa, hogy milyen is egy igazi, klasszikus platformjáték.

Az Origins lávanyvilága egyszerre bizarr és elképesztően cuki, ráadásul az alkotók képesek pályáról-pályára fokozni a grafika nyújtotta élményt.

NEM CSAK A NEVÉBEN EREDET

Az Origins lényegében még az ős-Rayman előtt játszódik, és a főhős, illetve az univerzum többi szereplőjének első nagy kalandját meséli el. A „sztori" persze csak alibi a ránk váró színpompás őrülethez, az Origins (eredet) cím sokkal inkább a klasszikus 2D-s élményhez való visszatérést hivatott jelezni, mintsem a jobbára érdektelen történetet. A Rayman legújabb része pedig tényleg a klasszikus platformer játékmenetet követi, azaz adott rengeteg pálya, a cél pedig az, hogy eljussunk A-ból B-be, miközben leküzdjük az elénk kerülő akadályokat és ellenfeleket, illetve összegyűjtjük a Lumokat és kiszabadítjuk az elrabolt sziréneket és Electoonokat. Az Origins egyik legelképesztőbb tulajdonsága éppen az, hogy ezt a meglehetősen egyszerű játékmenetet képes úgy variálni, hogy még a 12 különböző világ összesen 60 pályájának a végére sem fogjuk megunni.

Minden tekintetben a tavalyi év legjobb ügyességi/platformjátéka, ami 2012-ben is csak nehezen talál majd kihívóra.

LENYŰGÖZŐ KAVALKÁD

Ami legelőször szemet szúr a játékban, az természetesen a grafika. Az Origins vizuális részét nehéz szavakba önteni, ugyanis az a látvány, ami a képernyőn vár ránk, egész egyszerűen lenyűgöző. Fantasztikus színek, ötletes figurák és karakterek, gyönyörű animációk, részletes és változatos pályatervezés, zseniális ötlet zseniális ötlet hátán – az ember egy idő után már csak azért is halad előre, hogy megtapasztalhassa, hogy az alkotók milyen újabb megoldással képesek előrukkolni. A legújabb Rayman dizájnját tényleg nem lehet eléggé dicsérni, és nem csak azért, mert minden egyes világ egy újabb, teljesen elborult (de ezzel együtt is bájos) környezetet mutat meg nekünk, hanem azért is, mert egészen a játék végéig képes új és friss elemeket alkalmazni, így egyetlen percig sem fogjuk azt érezni, hogy ugyanazokat a köröket futjuk váltakozó háttér előtt.

TÖMÉNTELEN TARTALOM

A pályák átszelése közben a legfontosabb feladatunk természetesen az Electoonok gyűjtögetése, hiszen nekik köszönhetően nyílnak meg a játszható karakterek tucatjai, az új bejárandó területek és a bónusz pályák. Egy-egy szakaszon elsőre számos rejtett zug kerülheti el a figyelmünket, így néha utólag is érdemes visszanézni a bejárt területekre, hogy aztán a gyűjtögetés eredményeként újabb és újabb lehetőségek táruljanak fel előttünk. Az Electoonok mellett aztán olykor egy-egy nimfát is ki kell szabadítanunk, így juthatunk teljesen új képességekhez (ütés, repülés, zsugorodás, stb.), amelyek aztán változatosabb játékélményt biztosítanak, arról nem is beszélve, hogy a segítségükkel akár korábban elérhetetlennek tetsző pontokat is bevizsgálhatunk, ezzel jutva újabb és újabb Electoon-adagokhoz. Ha pedig sikerül megnyitnunk egy újabb világot, akkor oda először át kell repülnünk, méghozzá egy kis lény hátán, akinek a segítségével szétlőhetjük a ránk váró ellenfeleket, és az ilyen-olyan platformelemeket kerülgetve még rengeteg Lumot is összegyűjthetünk. És ez még csak az egyik pályaközi „minijáték", hiszen lehetőségünk lesz csapdákkal zsúfolt szakaszokon ládákat üldözni, hogy aztán a begyűjtésükkel egy teljesen új világot nyissunk meg. Ha pedig már unjuk Rayman fizimiskáját, akkor kedvünkre mazsolázhatunk az időközben megnyitott újabb karakterek között, s bár ezzel a játékmenetbe semmi újat nem viszünk (hiszen mindenki ugyanarra képes), már csak a poén kedvéért is érdemes néha váltogatni a Rayman univerzum cuki szereplői között...

KEMÉNY DIÓ

Habár a Rayman Origins elsőre csak egy színes-szagos, vidám őrületnek tűnik, nem szabad, hogy a külcsín megtévessze az olvasót. A játék ugyanis nem csak a változatosságot, de a kihívást is képes végig szinten tartani, sőt, olykor-olykor még túlzásokba is esik. Hiába a délutáni matinét idéző látványvilág, egy-egy pálya még a legnagyobb veteránokat is megizzaszthatja, arról nem is beszélve, hogy aki tényleg mindent fel akar fedezni, annak bizony fel kell kötnie a gatyáját – még szerencse, hogy az Origins tényleg van annyira egyedi és szórakoztató, hogy még azokat is ráveheti a kimaxolásra, akik amúgy nem nagyon törik magukat egy-egy bónusz megszerzéséért.

Mindent egybevéve a legújabb Rayman egy igazi gyöngyszem, egyetlen ziccert hagyott ki csupán, a profi többjátékos lehetőséget. Eleve furcsa, hogy a kooperatív mód online nem elérhető, az viszont már egyenesen sajnálatos, hogy a közös élményen túl a négyfős játék szinte semmilyen pluszt nem ad az Originshez. Ugyanazok a pályák, ugyanazok a lehetőségek, csak ezúttal a barátainkkal együtt vihetjük végig a szakaszokat. Ezt leszámítva viszont egy közel tökéletes játékkal van dolgunk, ami képes élettel megtölteni az amúgy szürke hétköznapokat.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**

FEJLESZTŐ **Ubisoft Montpellier**

MŰFAJ **platform**

MULTI **offline 4 fős kooperatív**

ÉRTÉKELÉS

Egészen elképesztő látványvilág, és az elejétől a végéig szórakoztató játékélmény jellemzi a Rayman Originst, amit a fejlesztőknek sikerült megspékelni kellő változatossággal és igazi kihívással is.

GRAFIKA: **95%**

HANG: **90%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Változatos és ötletes pályák, kellő mennyiségű tartalom, lehengerlő látványvilág.

KONTRA

A négyfős kooperatív mód nem sokat tesz hozzá az alap játékélményhez, és a nehézség néha egész embert próbáló tud lenni.

92%

Bár négyen is nekifuthatunk az egyes pályáknak, ettől a játékélmény nem változik jelentősen.

VISSZA KETTŐ, PADLÓFÉK

Spider-Man Edge of Time

[ÍRTA **BATE**] **A 2010-es Shattered Dimensions nem volt kiemelkedő játék, de korrekt Pókemberes akciót garantált, és hittük, hogy a fejlesztő Beenox képes lesz ismét élvezhető Hálószövős játékot alkotni. Tévedtünk.**

Amikor 2010-ben megjelent a Spider-Man: Shattered Dimensions, a játék nem váltotta meg a világot, de a négy különböző univerzummal (és Pókemberrel) valamint érdekes újításokkal (egyszerűbb hálóhinta, first person nézetű harc, stb.) operáló játékmenet kellemes felüdülés volt a korábbi évek nyitott világú próbálkozásaihoz képest. Akkor még úgy tűnt, hogy a fejlesztő Beenox képes kicsit megkavarni a Pókemberes-játékok állóvizét, így bizakodva vártuk a legújabb fejlesztésük, az Edge of Time megjelenését. Sajnos azonban kiderült, hogy egy fecske nem csinál nyarat...

JÁRT UTAT...

Az Edge of Time részben meríti a Shattered Dimensions alapötletéből, hiszen ezúttal is két Pókember univerzumban bonyolódnak a dolgok, egyrészt a 2099-es jövőben, illetve a teljesen hagyományos, mindenki által ismert alap világban. A gondok 2099-ben kezdődnek, ahol is Miguel O'Hara (az ottani pókfej) felfedezi, hogy az Alchemax cég egyik alkalmazottja időutazással meg akarja változtatni a történelmet. A galádságot nem sikerül megakadályozni, így átalakul mind a jelen, mind pedig a jövő, és az eredeti állapotot csak a 2099-es Pókember tudja visszaállítani. A világmegváltás egyedül persze nem megy, így Miguel az időn keresztül felveszi a kapcsolatot Peter Parkerrel, és igyekszik rávenni a mit sem sejtő jelenkori hálószövőt, hogy segítsen neki gatyába rázni a dolgokat.

A fejlesztők a megjelenés előtt hangoztatták, hogy olyan játékmenetet kapunk, amiben az egyes világokban végrehajtott cselekedeteink hatással vannak a másik univerzumra. Aki ez alapján arra számított, hogy esetleg lesz szabadságunk a játékban, vagy eltérő befejezéseket hozhatunk össze, annak bizony csalatkoznia kell. Ugyan tényleg vannak olyan részei a programnak, ahol az éppen aktuális feladatunk hatással van a másik dimenzióra, de ez a játékmenetet különösebben nem variálja meg, hiszen ha nem sikerül az adott feladatot végrehajtanunk (pl. a múltban szétkapni annak a robotnak a prototípusát, ami a jövőben épp összezúzni kívánja az alteregónkat), akkor jön a game over felirat, és kezdhetjük elölről az egészet. Szóval papíron nagyon jól hangzott ez az „újdonság", a rideg valóságban viszont csak arról van szó, hogy a két karakter valamelyikével szokás szerint őrült gombnyomkodás közepette harcolunk a ránk törő ellenfelekkel, a pókcimboránk meg a háttérből (vagy a képernyő jobb sarkában megjelenő kis „időablakból") noszogat minket, hogy „gyerünk már, gyerünk".

UGYANAZ A LEMEZ

A The Edge of Time hibája pedig éppen ez, hogy lényegében szinte semmi újdonságot nem hoz a Shattered Dimensionsben látottakhoz képest, sőt, valójában sokkal szegényesebb annál. Igaz ugyan, hogy a Beenox 2010-es játéka is egy csőben játszódott, de legalább adott volt négy hős, négy különböző világ, egymástól külalakban és hangulatban jelentősen eltérő pályákkal. Ezzel szemben most csak két hőst és két világot kapunk, ráadásul a teljes játék egyetlen hatalmas épületben játszódik, és a változatosság kimerül abban, hogy hol a jelenkori, hol a jövőbeni változatot látjuk. A baj nem az, hogy az Edge of Time nem hoz korszakalkotó látványt, hanem az, hogy minden élettelen, sivár és unalmas.

Mindezen pedig az sem segít, hogy a játékmenet sem javult egy fikarcnyit sem. Előre meghatározott úton kalandozunk, minden le van programozva, kis hálóhinta itt, csipetnyi falmászás ott, egy kis kötelező gyűjtögetés, majd embertelen mennyiségű csetepaté a változatosságot még hírből sem ismerő ellenfelekkel szemben. A szisztéma pedig a régi, a pályákon összeszedhető pontokból a két hős külön-külön is fejleszthető, újabb és újabb kombókat tanulhatunk be, és ha van hozzá türelmünk, akkor ezek használatával kicsit feldobhatjuk az amúgy rettenetesen monoton játékmenetet. Ugyan akad néhány vadonatúj képesség, a két Pókfej harcstílusa különböző, és van közös tulajdonságuk (egy időt lassító ideiglenes burok) is, de mindezt hasonló formában már láttuk 2010-ben is.

A játékban természetesen szerepel Mary Jane is, sőt, meg is kell majd mentenünk. Nahát, nahát...

Egy újabb Pókember játék, ami komolyabb fejlesztések nélkül, pusztán a főhős népszerűségéből kíván megélni. Sikertelenül.

Ami a kihívást illeti, azt főleg a főellenfelek (Anti-Venom, Fekete Macska, a gonoszokból összeálló Atrocity) nyújtanak, na meg az, ha valaki minden egyes pályát arany medállal akar befejezni – ez esetben a játékidő is jelentősen kitolódik, ellenkező esetben az Edge of Time nagyjából hat óra alatt kipörgethető.

MENTŐÖVEK

Ami pozitívum, az a maga nemében érdekes történet, a korrekt átvezető videók, továbbá a valóban jól sikerült szinkron, és a képregények hangulatát idéző humoros pillanatok és párbeszédek egész sora. Kár, hogy ezek csak a játék 10%-át teszik ki, a maradék 90-ben pedig marad a végeláthatatlan gombnyomkodás, a harc a mindent beborító unalom seregei ellen. Ebből a szemszögből nézve mondjuk nem is olyan nagy katasztrófa, hogy a játék nem jött PC-re.

ADATOK

KIADÓ **Activision**

FEJLESZTŐ **Beenox**

MŰFAJ **akciójáték**

MULTI **nincs**

ÉRTÉKELÉS

Elsőre ígéretesnek tűnő, valójában teljesen snassz Pókemberes tucatjáték, amely arra is képtelen volt, hogy a Shattered Dimensionst maradéktalanul lemásolja. Az Edge of Time-ot a monotonitás és a valódi újdonságok teljes hiánya jellemzi..

GRAFIKA: **80%**

HANG: **85%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO

A szinkron minősége hibátlan, és a főhősök között zajló párbeszédek is szórakoztatóak, ráadásul az átvezető jelenetek is az élvezhető kategóriába tartoznak.

KONTRA

A játékmenet javarészt csak unalomig ismert pofozkodást biztosít, változatosságnak, eredeti ötleteknek nyomát sem találjuk.

58%

Már a régi választék sem volt kutya, de a 48-ra bővült karakterkészletből elképesztő csapatok rakhatóak össze.

GYÉMÁNT VAGY RÓKABŐR?

Ultimate Marvel vs Capcom 3

[ÍRTA BATE] **Alig több mint fél évvel a Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds után, megérkezett a játék kibővített, tovább csiszolt, Ultimate verziója, és az egyszeri játékosban azonnal felmerül a kérdés, hogy akkor most egy tökéletesebb játékot kapunk, vagy csak a pénztárcánkat akarják megint megcsapolni?**

A Capcom azon üzletpolitikája, hogy a korábban kiadott játékai egynémelyikét „tökéletesre csiszolt" formában ismét a piacra dobja, egyrészt üdvözlendő, hiszen látszik, hogy figyelnek a rajongók visszajelzéseire és igyekeznek egy mindenki számára élvezhető – végső – terméket összehozni, másrészt kicsit visszás, mert az esetleges ráncfelvarrást, javítást, bővítést illenék ingyen, de legalábbis igencsak nyomott áron a felhasználók rendelkezésére bocsátani. Ugyan az UMVC3 valamivel barátibb áron (10000 Ft körül) kapható, mint az átlag konzolos játékok, azért így is jogosan merül fel a kérdés, hogy az eredeti játék megjelenése után alig több, mint fél évvel van-e értelme pénzt adni a Marvel és a Capcom legismertebb hőseit szembeállító, verekedős játék Ultimate (végső) verziójáért. Cikkünkben erre a kérdésre igyekszünk választ adni.

BŐVÍTÉS ÉS GATYÁBA RÁZÁS

Az első és legszembetűnőbb változás, hogy az MvC3 eredetileg 36 fős gárdája kibővült 12 újabb karakterrel. A Marvel oldalán Doctor Strange, Ghost Rider, Hawkeye, Iron Fist, Nova és Rocket Racoon lép a ringbe, míg Capcoméknál Firebranddel, Frank Westtel, Nemesis T-Type-pal, Phoenix Wrighttal, Strider Hiruya-val és Vergillel bővül a kör. Az új felhozatalból egyértelműen a Capcom oldala az érdekesebb, hiszen a fotóriporter Frank West és az ügyvéd Phoenix Wright egyértelműen kilógnak a sorból, de persze ez nem jelenti azt, hogy ne lehetne velük elkenni mondjuk Pókember vagy éppen Thor száját. És ezen a ponton lép be a sokkal lényegesebb újítás, az erőviszonyok újraskálázása, hiszen pár hét játék után gyorsan kiderült, hogy az „alapjáték" egyes szereplői között bizony bőven akadnak már-már teljesen egyenlőtlen harcokat eredményező eltérések. A Ultimate változat korrigálta az egyes karakterek kilengéseit (van ahol elvettek, van ahol hozzáadtak), ráadásul az új szereplők is úgy lettek „optimalizálva", hogy ne érhesse szó a ház elejét.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom/Eighting

MŰFAJ
verekedős

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

Ha nincs meg az MvC3, de bírod a bunyót, akkor korrekt alany, viszont az MvC3 birtokában nem biztos, hogy megéri az árát.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Hihetetlen tartalommal rendelkező verekedős játék, kifejezetten megszállottaknak.

KONTRA
Ultimate kiadásnak, az MvC3 utódjaként nem elég kiforrott. Ráadásul túlárazott.

75%

A tökéletesség persze elérhetetlen egy ilyen rendszerben, és szinte biztos, hogy a megszállottak ezúttal is megtalálják majd a „kiskapukat" és az aduász csapatösszeállításokat, de ettől függetlenül elmondható, hogy a helyzet javult az alap Marvel vs Capcom 3-hoz képest. Ha tehát nem az eredményesség, hanem a játékos- vagy képregényes múlt alapján választunk magunknak csapatot, akkor sem lesz leküzdhetetlen hátrányban másokhoz képest – mindez persze csak akkor igaz, ha kellő időt és energiát fektetünk a választott triónk kitanulásába.

BELSŐ VÁLTOZÁS

A karakterek finomhangolása mellett a fejlesztők kicsit faragtak a harcrendszeren is. A változás főleg az X-Factort (éneklésről szó sincs, az elhullott társaink után járó sebzési/sebességi bónuszról van szó) érinti, aminek az ereje némileg redukálva lett az MvC3-hoz képest, cserébe viszont már a levegőben is használhatjuk, így egészen új taktikákat dolgozhatunk ki, és a megfelelő tudás birtokában akár még abszolút vesztes szituációkból is kijöhetünk a segítségével. A Ultimate verzió beszerzése ennek köszönhetően egy teljesen új betanulási/begyakorlási folyamat kezdete is, igaz ez a profikat aligha fogja meglepetésként érni, hiszen ebben a műfajban maximum a gép ellen érdemes kiállni találomra, az online ligák felé csak akkor érdemes kacsingatni, ha az ember tényleg tudja, hogy kivel mit és hogyan kell csinálni.

EGY KIS TUPÍR, EGY KIS FOLTOZÁS

Ami kicsit kiábrándító, hogy a 2011 nyári verzióhoz hasonlóan a Ultimate kiadásban sem szenteltek sok figyelmet a single player résznek. Még mindig nincs egy korrekt tutorial, marad az Arcade, a Training és a Missions, ahol ugyan lehet gyakorolgatni, de néha jobb lenne egy kijelölt irányvonal mentén tanulni, mintsem mindent magunktól „megtalálni". Szerencsére az alapjáték másik rákfenéjét, az online rendszer nyögvenyelős mivoltát sikerült kikalapálni, végre van normális netkód, és a küzdelmek után ezúttal már elérhető a rematch opció is, így mostantól nem kell a menüben kotorászni ahhoz, hogy újra összeugorhassunk valakivel. Ráadásul a Ultimate verzió visszahozta a sokak által hiányolt Spectator módot is, így „sorbanállás" közben már külső szemlélőként is figyelemmel kísérhetjük a meccseket. Változás és újítás tehát van bőven, de még mindig adott a kérdés, hogy érdemes-e a játékra beruházni?

VÁLASZOK

Ha nincs meg a tavaly tavasszal megjelent verzió, de kitartó vagy (arra itt szükséged lesz) és szereted a verekedős műfajt, akkor a válasz határozott igen. Ha néha leülsz és játszol egy verekedős kört a haverokkal, akkor ez túl tömény és érthetetlen lesz, ha pedig rendelkezel az alap MvC3-mal, akkor a javítások és az újdonságok alapján neked kell eldöntened, hogy mindez megér-e számodra egy újabb komolyabb befektetést. Önmagában nézve (tehát ha nincs meg az alap MvC3), a Ultimate Marvel vs Capcom 3 egy kiváló verekedős játék, hihetetlen mennyiségű tartalommal, egyedi látvánnyal, hónapokra, akár évekre nyúló szavatossággal, és jó pár, főleg a nem megszállott játékosokat sújtó kisebb-nagyobb hiányossággal. Ha viszont egy nemrég megjelent program javított újrakiadásaként nézünk erre a játékra, akkor még mindig csak egy foltozgatott, közel sem tökéletes (avagy végső) művet látunk, amit túl hamar adtak ki, az értékénél jóval magasabb áron.

FELMELEGÍTVE, NEM KEVERVE

GOLDENEYE RELOADED 007

[ÍRTA BATE] **A GoldenEye 007 lassan 15 éves múltra tekint vissza, az Activision pedig még 2011-ben gondoskodott róla, hogy a játék ne fusson ki a köztudatból. A baj csak az, hogy még a legjobb játékoknak is megárt a sokadszori felmelegítés.**

Ha pontosan szeretnénk körülírni a tavaly év végén megjelent GoldenEye 007 Reloaded „státuszát", akkor azt kell mondanunk, hogy ez a program egy remake HD-átdolgozása. Az eredeti GoldenEye 007 a hasonló című film játékátirataként jelent meg 1997-ben Nintendo 64 konzolra, hatalmas sikert aratva, illetve mindmáig őrizve a megtisztelő, „minden idők legjobb James Bond játéka" címet. Az Activision 2010-ben porolta le újra a programot, és egy jókora vérfrissítést követően ismét kiadták Wii-re, hogy aztán 2011-ben elkészüljön a HD-változat, ezúttal már a nagyobb konzolokra.

HARMADSZOR TÁLALVA

Habár a legeslegújabb verzió már nem nagyon képes maradéktalanul megfelelni a Playstation 3 és az Xbox 360 játékokkal szemben támasztott igényeknek, az mindenképpen piros pontként írható az Activision számlájára, hogy a fejlesztéssel megbízott Eurocomtól már eredetileg sem csak azt várták el, hogy portolják a '97-es N64 verziót, hanem egy valóban új játékot készíttettek velük. Tehát nem csak arról van szó, hogy felhúzták a textúrákat és átírták az irányítást, hanem lényegében tényleg egy feldolgozást kapunk, ami bizonyos elemeiben (sztori, a játékmenet egy része) megegyezik az eredetivel, némely elemeit tekintve pedig egy teljesen új játék. Bondot például már Daniel Craig fizimiskájával látjuk viszont, hősünk rendelkezik olyan eszközökkel, amik '97-ben még elméleti szinten sem léteztek, és ugyan ismerős, de mégis teljesen újraalkotott pályákon kalandozunk. Ami megmaradt, az a GoldenEye történet íve, illetve az eredeti verzió két – akkoriban legalábbis – forradalmi eleme. Egyrészt ezúttal is lehetőség van arra, hogy grandiózus vérfürdő helyett részben lopakodva szeljük át az egyes pályákat, másrészt a magasabb nehézségi fokozat nem csak abban merül ki, hogy az ellenfelek jobban bírják a golyókat, hanem extra feladatokat kapunk, tehát valóban nő a kihívás az egyes szakaszokon. Mindez Wii-n elég is volt az üdvösséghez, azonban a Sony és a Microsoft konzolján egy kicsit többhöz vagyunk szokva...

A legjobb James Bond játék rövid időn belül másodszor tér vissza, azonban a PS3/X360-verzióra elfogyott a szufla.

AZ ÁTLAG ALATT

Sajnos, ami a Nintendo jelenlegi konzolján még teljesen rendben volt, az a hasonszőrű játékokkal zsúfolt PS3/X360 világban már igencsak szerény teljesítménynek számít. Azokon a platformokon, ahol a Resistance 3-ban és a Halo: Reachben tizedelhetjük az ellenfeleket, az új GoldenEye bizony elvérzik a játékosok kegyeiért vívott versenyben. Hiába adott a lopakodás lehetősége, alapvetően ez a James Bond játék egy FPS, és amint masszívabb tűzharcba keveredünk, azonnal világossá válik, hogy ezt a programot eredetileg nem ide szánták. A túlzásba vitt automata célzássegítés még a legbénább játékosokat is fejcsóválásra késztetheti, az ellenfél mesterséges intelligenciája meg sem közelíti a jelenleg kívánatos színvonalat, és a fegyverek „fizikája" is kiábrándító, mintha csak a búcsúban beszerzett műanyagflintákkal rohangálnánk a ránk váró veszedelmek sűrűjében. Mindezek a negatívumok végül oda vezetnek, hogy a GoldenEye viszonylag gyorsan monotonná válik, és csak a nehezebb fokozat extra feladatai, illetve a sunnyogós, csendben pusztítós megoldások mentik meg a játékot a totális érdektelenségtől.

NEM EGY CSOKOR IBOLYA

További probléma, hogy a Wii-s örökség nem csak a játékmenet során köszön vissza. Ami 2010-ben kifejezetten szépnek tűnt a kifutó Nintendo gépen, az a HD-re húzott felbontás ellenére sem túl meggyőző az erősebb masinákon. A pályák kidolgozottságát látva az embernek leginkább az online rendszerekből letölthető tartalmak ugranak be, nem egy teljes árú szoftver minősége köszön vissza, s bár akadnak kifejezetten szép helyszínek is a játékban, összességében teljesen középszerű látványt kapunk, ami messze elmarad a 2011 végén megjelent versenytársak színvonalától.

ADATOK

KIADÓ **Activision**

FEJLESZTŐ **Eurocom**

MŰFAJ **FPS**

MULTI **4 fős offline, 16 fős online**

ÉRTÉKELÉS

Egy 15 éves sikerjáték másodszori újramelegítése, az X360-hoz és a PS3-hoz mérve meglehetősen szerény megoldásokkal. Monoton játékmenet, közepes grafikával és néhány érdekes ötlettel megfűszerezve.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Megtalálható benne az eredeti, Nintendo 64-es verzió két remek játékeleme, illetve adott a korrekt James Bond-hangulat.

KONTRA

A játékmenet hamar monoton lövöldözésbe fullad, a látványvilág is kopottas, ráadásul a multiplayerre fenntartott szerverek konganak az ürességtől.

65%

Úgy rémlett, hogy James Bond ennél sokkal magasabb. Vagy minden csak nézőpont kérdése?

AZ UTOLSÓ TÖLTÉNYEK

Habár eddig főleg a negatívumokra koncentráltunk, azt mindenképpen meg kell jegyeznünk, hogy a James Bond-fanatikusoknak a már tárgyalt hibák ellenére is kellemes szórakozást biztosíthat a program, és valószínűleg az eredeti N64-es verzió rajongói is könnyebben szemet hunynak a hiányosságok felett, számukra igazi nosztalgia lehet a Reloaded. A mezei játékosoknak pedig marad a multiplayer, ahol karakterek garmadája, tizennégy különböző térkép, rengeteg játékmód (külön offline és online) és fejlődési rendszer várja, hogy belevessétek magatokat. Offline négyfelé osztott képernyőn lehet belevágni a küzdelembe, míg online összesen tizenhat ember mérheti össze a képességeit – már persze akkor, ha találtok vállalkozó kedvű egyéneket. Ezen felül van még egy Mi6 OPS menüpont is, teljesen egyedi küldetésekkel, azonban furcsa módon csakis egy ember játszhat benne, miközben ez a rész szinte sikít a kooperatív megoldásért. Furcsa megvalósítás, azonban az is biztos, hogy nem ez lesz az a tényező, ami miatt a vásárlók megfontolják, hogy beruházzanak-e ebbe a kissé középszerűre sikeredett, de James Bonddal megbolondított FPS-be.

A tavalyi év legjobb konzolos játékai a PC Guru szerint

BEST OF KONZOL 2011

Igaz ugyan, hogy az előző szám Gondolatébresztőjében a „Semmi éve" titulust aggattuk a 2011-es esztendőre, ezt azonban a játékipar egészére értettük és nem a játékfelhozatalra. 2011 – akárcsak az elmúlt évek nagy része – rengeteg kiváló játékot hozott a számunkra, PC-n és konzolon egyaránt. Az előző számunkban a tavalyi év legjobb PC-s játékait gyűjtöttük össze, a mostani számban pedig a konzolos kínálatból szedtük össze azokat, amelyek a PC Guru szerkesztősége szerint a legjobbak voltak 2011-ben. 12 kategória és 12 nyertes a következő 4 oldalon!

a legjobb ps3 játék

UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

Fejlesztő: Naughty Dog Guru értékelés: 95%

Habár 2011-ben a legnagyobb botrányt a Sony és a PlayStation 3 szenvedte el a nyári hackertámadással, szerencsére ez a fekete folt a játékok minőségét egyáltalán nem befolyásolta, hiszen olyan remek PS3-exkluzív programokat kaptunk, mint az InFamous 2, a Killzone és a Resistance harmadik része, a LittleBigPlanet 2, vagy éppen az Uncharted 3. Ez utóbbi nem csak az év egyik, de a PlayStation 3 platform legjobb játéka is lett 2011-ben. Remek karakterek, szépen kidolgozott és humoros történet, rengeteg egzotikus helyszín, pöpec átvezető videók és szemkápráztató grafika – ezek lennének a játék főbb jellemzői. Igaz, hogy a harcrendszer és a játékmenet nem fejlődött számottevően az előző részhez képest, de az Uncharted 3 még így is magával ragadta a játékosokat, és az idei év egyik legszórakoztatóbb kalandját biztosította a PlayStation 3 tulajdonosoknak.

a legjobb x360 játék

BATMAN: ARKHAM CITY

FEJLESZTŐ: ROCKSTEADY GURU ÉRTÉKELÉS: 95%

Bár az idei Xbox 360 exkluzív címek egyáltalán nem sikerültek rosszra, végül sem a Forza 4, sem a Gears of War 3 nem tudta megkaparintani a platform legjobbjának járó címet. Átnézvén a programok listáját, amit Xbox 360-on is játszottunk, végül toronymagasan a Batman: Arkham City győzött. Tökéletes folytatás, intenzív és érdekes történettel, rengeteg izgalmas szereplővel, kiváló sandbox-játékmenettel, változatos feladatokkal és mellékküldetésekkel, ráadásul ezúttal még a Macskanő is beugrott egy rövidebb körre (csakhogy a DLC-s Robinról és Nightwingről ne is beszéljünk). A Batman: Arkham City már PC-s fronton is csak egy hajszállal maradt le a legjobb játék címéről, a Microsoft konzolján viszont nem volt, aki igazán megszorongathatta volna a versenyben, így komolyabb vita nélkül ítéltük meg neki a „legjobb" jelzőt.

a legjobb wii játék

XENOBLADE CHRONICLES

FEJLESZTŐ: MONOLITH SOFTWARE GURU ÉRTÉKELÉS: 90%

Ugyan a Wii-s játékokról csak elvétve írunk a magazin hasábjain, ez nem azt jelenti, hogy nem jelennek meg kiváló programok a Nintendo aktuális asztali konzoljára. Habár idén Mariós játék nem döngette a toplistákat (viszont volt helyette egy másik kiváló platformer: Rayman), Zeldát azért kaptunk, s ugyan Link legújabb kalandja az élmezőnyben végzett, a legjobbnak járó címet mégsem ő szerezte meg, hanem a Xenoblade Chronicles, ami még Miguelt is rávette a porosodó Wii újbóli harcba állítására. A Monolith Software munkája elsőre csupán egy tucat-jRPG-nek tűnik, valójában azonban egy igazán epikus játék, elképesztő méretű bejárható területtel, szerteágazó és érdekes küldetésekkel, a Wii képességeihez mérten igencsak szép grafikával, és egy olyan jól sikerült harc- és fejlődési rendszerrel, amely képes hosszú ideig a TV előtt tartani a játékosokat. 2011-ben egyértelműen a Xenoblade Chronicles volt az a játék, amiért jó volt Wii-tulajdonosnak lenni.

a legjobb akciójáték

BATMAN: ARKHAM CITY

FEJLESZTŐ: ROCKSTEADY PLATFORM: X360, PS3 GURU ÉRTÉKELÉS: 95%

Az akció zsáner képviselőivel minden évben Dunát lehet rekeszteni, igazán kiemelkedő játék azonban csak néhány készül évente. 2011-ben ott volt a Gears of War 3, a Dead Space 2 vagy éppen a poraiból feltámadó Mortal Kombat, azonban a műfaj legjobbja címet végül az Arkham City érdemelte ki. Kevés játékban volt annyira sokszínű és lenyűgöző az akció, mint Batman legújabb kalandjában, ahol az is elboldogult, aki nem fektetett nagy hangsúlyt a küzdelmek profi kivitelezésére, és az is megtalálhatta a számításait, aki szereti a precíz, kombókkal megtűzdelt támadásokat. A Batman mind a sztori módban, mind a kihívásokkal tűzdelt challenge részben maximálisan szállította azt, amit egy akciójátéktól elvárhatunk.

ESÉLYESEK

GEARS OF WAR 3

DEAD SPACE 2

MORTAL KOMBAT

a legjobb fps

BATTLEFIELD 3

FEJLESZTŐ: DICE PLATFORM: X360, PS3 GURU ÉRTÉKELÉS: 92%

Az FPS-ek terén sem lehetett panasz 2011-re, hiszen megjelent a Resistance 3 PS3-ra, Xbox360-on ismét visszatért a Halo: Combat Evolved, sőt, még a Crytek is megmutatta, hogy mit tud a Crysis 2 a konzolokon. Aztán jött az év vége, a gigászok csatája, ahol a Battlefield 3 és a Call of Duty: Modern Warfare 3 mérte össze az erejét. Az előbbiben kissé gagyi lett a sztori mód, viszont a multi mindent vitt, míg az utóbbiban a kampány ismét lehengerlőre sikeredett, viszont a multin csak alig-alig csiszoltak valamit. Végül osztottunk-szoroztunk, és arra jutottunk, hogy idén konzolon is a Battlefield 3 nyújtotta a legintenzívebb FPS-élményt (főleg a multinak köszönhetően), annak ellenére is, hogy az egyjátékos kampány igen harmatos lett, és még úgy is, hogy a grafika egyáltalán nem volt annyira lehengerlő, mint mondjuk PC-n. A játékélmény viszont ütött, mind a mai napig ott vagyunk a szerverek frontvonalában.

ESÉLYESEK

RESISTANCE 3

COD: MW3

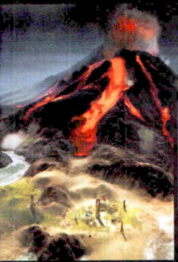
CRYSIS 2

a legjobb stratégia

FROM DUST

FEJLESZTŐ: UBISOFT MONTPELLIER PLATFORM: X360, PS3 GURU ÉRTÉKELÉS: 91%

Habár a stratégia műfaja nem túl népszerű a konzolok világában, azért idén is akadt egy olyan játék ezen zsáner keretén belül, ami nem csak napokra lekötött minket, de helyenként még bizony ámulatba is estünk tőle. 2011 legjobb konzolos stratégiai játéka egyértelműen a From Dust, Eric Chahi és a Ubisoft Montpellier közös alkotása, amiben lényegében az isteni erő szerepét kell betöltenünk, és a természet adta lehetőségeket (a föld, a víz, a láva és a növényzet manipulálásával) felhasználva kell terelgetnünk a képernyőn szaladgáló népünket. Egyrészt a látvány és a technológiai megvalósítás is példamutatóra sikeredett, de az igazi csúcs mindenképpen a kreativitásra, logikára és stratégiai érzékre építő játékélmény volt, ami egészen egyedi szórakozást biztosított azoknak, akik beszerezték a From Dustot.



ESÉLYESEK

TS: COLD WAR

TROPICO 4

EUFLORIA

TOP5

bate kedvencei

Batman: Arkham City

Minden tekintetben az idei év favoritja, kevés játékkal töltöttem annyi időt, mint Batmannel, és egyetlen olyan program sem akadt, ami több szórakozást nyújtott volna Arkham City-nél.

InFamous 2

A szuperhősös téma adta magát, és a sandbox játékmenet, a szabadon bejárható város, illetve a jó és rossz közötti választás annyira magával ragadott, hogy idén ez a PS3-exkluzív cím lett a második helyezett.

Driver: San Francisco

Kezdetben semmit nem vártam ettől a játéktól, aztán a tesztelés folyamán azon kaptam magam, hogy hihetetlenül jól szórakozom és le sem akarom tenni. A legkellemesebb meglepetés, és a legjobb autós élményem idén.

Rayman: Origins

Jött, megláttam és beleszerettem. Rayman legújabb kalandja igazi addiktív szórakozás, színes drog, amit addig nem akar az ember abbahagyni, amíg minden szegletét fel nem fedezte.

Fruit Ninja: Kinect

Kakkuktojás ez az Xbox Live Arcade játék, de ettől függetlenül itt a helye a listán, hiszen sokat játszottunk vele, nagyon jól szórakoztunk közben, és egyetlen program sem okozott olyan izomlázat, mint ez.

a legjobb platformjáték

RAYMAN: ORIGINS

FEJLESZTŐ: UBISOFT MONTPELLIER PLATFORM: PS3, X360, WII GURU ÉRTÉKELÉS: 92%

ESÉLYESEK

LBP2

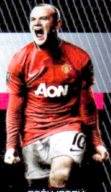
TRINE 2

MS. 'SPLOSION MAN

Pont a mostani számunkban pótoltuk a Rayman: Origins letesztelését (írásunk a 62. oldalon, videoteszt a DVD-mellékleten), és a befejezést követően nem volt kétségünk afelől, hogy mi lesz 2011 legjobb platformjátéka. Ugyan a felhozatal igen erős volt (hiszen olyan címekkel volt dolgunk, mint a LittleBigPlanet 2, a Trine második része vagy a Ms. 'Splosion Man), a Rayman: Origins mind kivitelezésében, mind tartalmában, mind játékélményében felülmúlta az idei mezőnyt. Gyönyörű, kézzel rajzolt hátterek, cuki animációk, változatos pályák, folyamatosan megújuló játékmenet, az előrehaladással párhuzamosan megnyíló izgalmas pályák és világok, rengeteg választható karakter, ráadásul mindez kellő kihívással megfűszerezve. A platform műfaj szerelmeseinek kihagyhatatlan.

a legjobb sportjáték

FIFA 12



FEJLESZTŐ: EA CANADA PLATFORM: X360, PS3 GURU ÉRTÉKELÉS: 92%

Újabb év, újabb best of összeállítás, és egy újabb sportjáték értékelés, ahol a FIFA kapja meg a legjobbnak járó címet. Ami érdekes egyébként, hogy az elmúlt évekhez hasonlóan, 2011-ben sem erőltették meg magukat a kiadók ebben a műfajban, és szokás szerint az Electronic Arts tarolta le a piacot, olyan címekkel, mint a szintén igen jól sikerült NHL 12 vagy éppen a Fight Night Champion. Egyedül a 2K tudott labdába rúgni mellettük, és az idei kosárlabda szimulátoruk, az NBA 2K12 ismét igen jóra sikeredett, de az első helyet még mindig nem tudták megkaparintani (talán majd jövőre...).

A FIFA 12 viszont ismét remekelt, újra sikerült annyit csiszolni a grafikán és a játékmeneten, hogy a szaksajtó és a rajongók egyaránt elégedettek legyenek az idei változattal. Kiváló többjátékos lehetőségek, tartalmas karriermód, tovább finomított játékmenet, csupa olyan dolog, ami még élvezetesebbé teszi a FIFA 12-vel töltött órákat, napokat, heteket és hónapokat. Azt pedig kíváncsian várjuk, hogy 2012-ben valaki képes lesz-e a FIFÁ-t letaszítani a több éve birtokolt trónjáról...

ESÉLYESEK

NBA 2K12

NHL 12

FN CHAMPION

a legjobb multiplayer

BATTLEFIELD 3

FEJLESZTŐ: DICE PLATFORM: X360, PS3 GURU ÉRTÉKELÉS: 92%

Az idei év a szerkesztőségben a Battlefield 3-ról szólt. Mind PC-n, mind pedig konzolon rongyosra játszottuk a játékot, egy-egy sikeresnek mondható mérkőzés után pedig eufórikus örömmámorban úsztunk. Az olyan vezethető járművek, mint például a helikopterek és a vadászgépek, a hihetetlen minőségű hanghatások, a döbbenetes látvány (amit a rombolható környezet tesz tökéletessé), és a szinte végtelennek tűnő kibontható extrák sokasága olyan játék képét rajzolta elénk, amely mellett a konkurencia termékei csupán csúnyácska utánzatnak tűntek.

Bár a konzolos verzióban a maximális játékosok száma 24 főre van korlátozva, az utánozhatatlan Battlefield-hangulat miatt nem éreztük, hogy bármivel is kevesebbet nyújtott volna ott a játék. Mai napig járjuk a csatamezőket, s még most is rengeteg újdonságot, feledhetetlen élményeket nyújtanak a mérkőzések. Úgy tűnik, hogy a svéd csapatnak végre sikerült megszorongatni a Call of Duty sorozatot, reméljük, hogy a Back to Karkand után hamarosan újabb kiegészítőket is kipróbálhatunk.

ESÉLYESEK

GEARS OF WAR 3

MORTAL KOMBAT

COD: MW3

TOP 5

miguel kedvencei

Uncharted 3: Drake's Deception

Sokkal inkább interaktív film, mintsem játék, és a második rész minőségét sem éri el, de még mindig pokolian szórakoztató. Ráadásul imádom a szereplőket, meg a Naughty Dog humorát.

Xenoblade Chronicles

A játék, amivel senki sem játszott, pedig mindenkinek kellett volna: vaskos tartalom, jó sztori, mély szerepjátékos lehetőségek, mindez szép körítéssel és remek zenével megtámogatva.

TLZ: Skyward Sword

Ugyan nem felelt meg minden elvárásomnak, már önmagában azért is a legjobb ötbe kerül, hogy végre új lendületet adott a Zelda-vonalnak. Aztán majd a Wii U megjelenése után meglátjuk...

Forza Motorsport 4

Nem vagyok nagy autósjáték-rajongó, de ha kijön az új Forza, hetekre a képernyő elé ragadok. A negyedik rész sem volt más, és most jut eszembe, hogy Kinecttel még ki sem próbáltam.

Kirby's Epic Yarn

Hardcore játékosként felnézek az olyan programokra, amik képesek a puszta ötletességükkel és bájukkal elvarázsolni. Kirby legújabb, varródobozból előkerült kalandja ilyen volt.

a legjobb kalandjáték

L.A. NOIRE

FEJLESZTŐ: TEAM BONDI/ROCKSTAR **PLATFORM:** X360, PS3 **GURU ÉRTÉKELÉS:** 92%

Akárcsak 2010-ben, úgy 2011-ben is egy olyan játék kapja a legjobb kalandjáték címet, amely nem tisztán csak kalandjáték. Az L.A. Noire (akárcsak a tavalyi nyertes Heavy Rain) nem egy könnyen beskatulyázható program, hiszen egyszerre adott egy hatalmas, nyitott város, egy nem túl kidolgozott, de mégis gyakran használt harcrendszer, és emellé a játékidő nagy részét kitevő nyomozás, amely több elemében is a klasszikus kalandjátékokat juttatja az ember eszébe. A helyszíneken meg kell találni a megfelelő tárgyakat, aztán a cselekmény egy későbbi pontján rá kell jönni, hogy miképp kell használni, „kombinálni" őket. Az L.A. Noire a modern idők, némi akcióval és jókora szabadsággal megáldott kalandjátéka, ahol elsősorban a szürkeállományt kell használni, a reflexek csak a második körben kerülnek elő.

TOP 5 – chris kedvencei

InFamous 2

Vannak játékok, amelyek láttán elgondolkodhatunk, hogy mégsem Xboxot, hanem inkább PS3-at kellett volna vennünk. Az inFamous 2 ezek közé tartozik. Nemcsak rendkívül jól néz ki, de szinte lerakhatatlan.

Halo Anniversary

Sajnos a játékmechanika nem sokat változott az eredeti részhez képest, ezért sokak számára furcsának tűnhet ez a helyezés, de ha valaki eltölt fél órát a Silent Cartographer című pályán, rájön, mire ez a felhajtás.

Gears of War 3

A sorozatot lezáró epizód épp oly fantasztikus volt, mint az első két rész. Mind látványban, mind játékmenetében hozta a tőle elvárható maximumot, a forgatókönyv pedig ezúttal is zseniálisra sikeredett.

Uncharted 3: Drake's Deception

Újabb Playstation exkluzív alkotás, ami miatt kénytelen voltam kölcsönvenni a szerkesztőség gépét. Azóta is verem az asztalba a fejem, hogyan is hagyhattam ki az első két részt.

Batman: Arkham City

Bár az előző Batman rész sem volt konzol exkluzív, ezt a játékot nagyképernyőn, Xboxon játszom. Még hátra van kb. 347 begyűjthető rébusz, de már így is teljesen elvarázsolt.

a legjobb versenyjáték

FORZA MOTORSPORT 4

FEJLESZTŐ: TURN 10 STUDIOS **PLATFORM:** X360 **GURU ÉRTÉKELÉS:** 92%

Az idei év egyszerre hozott kellemes meglepetéseket (Driver: San Francisco) és hatalmas csalódásokat (Need for Speed: The Run) ebben a műfajban, aztán végül a papírforma győzött, hiszen az érvek egymásnak ütköztetését követően az idei év legjobb versenyjátéka a Forza Motorsport 4. része lett. Továbbfejlesztett fizikai motor, remek skálázási rendszer a játékos képességeinek megfelelően, egyaránt kiváló irányítás kontrollerrel és kormánnyal, az Xbox 360 erőforrásait meghazudtoló grafikai teljesítmény, és emellé egy olyan letisztult és csodás körítés, ami követendő például szolgálhat bármely más játék számára. Mindemellé járt még egy zseniális enciklopédia és magyar felirat is, így kétségtelen, hogy ebben a műfajban idén a Forza 4 nyújtotta nekünk a legtöbbet.

ESÉLYESEK

DRIVER: SF

DIRT 3

F1 2011

a legjobb RPG

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

FEJLESZTŐ: BETHESDA SOFTWORKS **PLATFORM:** X360, PS3 **GURU ÉRTÉKELÉS:** 95%

2011 ugyan nem hozott szerepjáték-cunamit, azért bőven akad olyan játék, amire érdemes volt hosszú órákat áldozni. Ugyan a Dragon Age II csalódás volt a maga nemében zseniális első részhez képest, de aztán jöttek az olyan versenyzők, mint a Deus Ex: Human Revolution, az indie Bastion, vagy éppen az abszolút hardcore Dark Souls. Ők mindannyian megérik a pénzüket, azonban az év végi összesítéskor nem volt kérdés azt illetően, hogy ki volt a legjobb 2011-ben. A The Elder Scrolls ötödik része, a Skyrim jött, láttuk, és minket 100%-ig meggyőzött. Egy olyan szerepjátékot kaptunk a Bethesdától, amihez fogható csak ritkán készül a játékvilágban. Egy elképesztő világ, olyan mennyiségű tartalommal és lehetőséggel telezsúfolva, amennyi az összes többi esélyes játékban együtt nincs. Mindezt pedig csak tetézi a komor, de mégis csodálatos hangulat, a teljes szabadság, és a felfedezés, a fejlődés és a külön virtuális lét élménye. Na meg persze sárkányok, és nem csak egy, hanem egy egész seregnyi. Hát mi mást kívánhatna még egy RPG-fanatikus a műfaj legjobbjától?

ESÉLYESEK

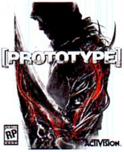
DE: HUMAN REV.

DARK SOULS

BASTION

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**



PROTOTYPE Vírus, szupererő, New York...

ÉRTÉKELÉS **92%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Activision** FEJLESZTŐ **Radical Entertainment**

2012-ben sem maradunk folytatások nélkül, és idén érkezik a 2009-es akciójáték, a Prototype második része is. Három évvel a megjelenés után, és pár hónappal a következő epizód előtt nem meglepő, hogy a Prototype már 2000 forint körüli áron kapható, és ennyi pénzért mindenképpen érdemes beruházni erre a programra (legalábbis akkor, ha még nem szerepel a gyűjteményetekben). A játékban adott egy fertőzött, ezáltal hihetetlen képességekre szert tevő főhős, New York, a szabadon bejárható város, illetve tengernyi ellenfél, hol katonák, hol eltorzult mutánsok képében. Rengeteg speciális képesség, vezethető járművek földön és levegőben, izzasztó ellenfelek és akció minden sarkon – ezt kínálja a Prototype, a játék, amit 2009-ben az év legjobb akcióprogramjának választottunk. A műfaj rajongóinak mondhatni kötelező darab, hiszen van benne kihívás dögivel, és hosszú időre képes lehet lekötni a játékosokat.

Vár a felfedezetlen világ, kapitány! ANNO 1404 GOLD

ÉRTÉKELÉS **88%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Related Design**

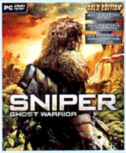
Épp a jelen számunkban tettük górcső alá az Anno széria legújabb, 2070-be kalauzoló epizódját (cikkünket megtalálod a 42. oldalon), és a Top 5 rovatunk elkészültekor vettük észre, hogy a meglehetősen szórakoztató stratégiai játék korábbi epizódja, az 1404 becsúszott a 3000 forint alatti árkategóriába. Ennyi pénzért ráadásul a Gold verzió szerezhető be, ami annyit tesz, hogy a csomag magában foglalja a Venice címre hallgató kiegészítő lemezt is. A két játék egyben bőven megéri a jelenlegi árát, hiszen az Anno 1404 a lassan három éves kora ellenére is gyönyörű program, ráadásul komplex és meglehetősen addiktív játékmenettel csábítja a játékosokat – legalábbis akkor, ha az adott játékosok akár csak egy kicsit is vonzódnak a kereskedős, építős, stratégiai vonulatért. Ha te ebbe a csoportba tartozol, akkor nem kell tovább gondolkodnod, ugyanis az Anno 1404 remek játék, és a kiegészítővel együtt garantáltan hosszú hetekre ellát majd felfedezni való területekkel és érdekes feladatokkal.

ORCS MUST DIE! Az orkoknak pusztulniuk kell!

ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Robot Entertainment** FEJLESZTŐ **Robot Entertainment**

Alig két hónapja, hogy a magazin hasábjain (PC Guru 2011/12, a 60. oldalon) tesztet közöltünk az Orcs Must Die! című programról, s lám, máris itt szerepel a Top 5 hasábjain. Mindez egyrészt köszönhető annak, hogy a játék ára az 5000 forint alatti kategóriában található, másrészt annak, hogy egy valóban szórakoztató és roppant elmés indie játékról van szó, ami bizony belopta magát a szívünkbe, és ott népszerűsítjük, ahol csak tudjuk. A Robot Entertainment munkája egy TPS-környezetbe ültetett tower defense játék, ahol egyetlen karaktert irányítva kell megvédenünk a szent portálokat a mindent elözönlő orkok seregétől. Ebben segítségünkre lehetnek csapdák, íjászok, paladinok és egyéb huncutságok. A pályák sikeres teljesítéséhez jókora adag türelem és némi logika szükségeltetik, ellenben a szórakozás garantált. Vicces grafika, poénos beszólások, elhulló orkok mindenfelé. Ha csíped a tower defense műfajt és valami újdonságra vágysz, akkor az Orcs Must Die!-ba bele kell kóstolnod!

Egy lövés, egy áldozat SNIPER GHOST WARRIOR GOLD EDITION



ÉRTÉKELÉS **60%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **City Interactive** FEJLESZTŐ **City Interactive**

A City Interactive neve hallatán csak kevesen kapják fel örömükben a fejüket, hiszen ez a kiadó inkább hírhedt, mintsem híres, köszönhetően a sokszor igencsak kétségbeejtő minőségű játékaiknak. Aztán néha napján nekik is összejön a dolog, és ha nem is kiemelkedő, de mindenképpen játszható program kerül ki a kezeik alól. Ilyen a Sniper Ghost Warrior is, ami ugyan nem kapott túl magas értékelést a Guruban (60%), de ennek ellenére egy olyan egyedi FPS, amivel el lehet szórakozni. ráadásul, most 3000 forint alatt kapható, ennyit pedig bőven megér. Ahogy a cím is sejteti, egy mesterlövészt személyesítünk meg, akinek mindenféle titkos küldetéseken kell helyt állnia, méghozzá lehetőleg csendben és messziről. A boltokban most a Gold verzió érhető el az említett áron, ami plusz fegyvereket, pályákat és egy bónusz multiplayer módot jelent az alapjátékhoz képest. Ha szereted az FPS-eket és egy kis változatosságra vágysz, akkor lehet, hogy épp a Ghost Warriort keresed.

FALLOUT: NEW VEGAS Vegas, baby!

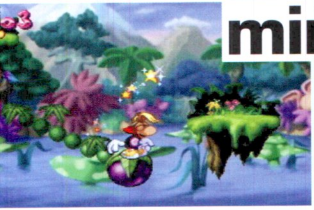
ÉRTÉKELÉS **88%** ÁRA **5990 Ft** KIADÓ **Bethesda** FEJLESZTŐ **Obsidian Entertainment**

Top 5 rovatunk utolsó darabja egy olyan program, ami nagyjából 6000 forintba kerül, tehát semmiképpen nem a kifejezetten olcsó kategória, azonban a Fallout: New Vegas pontosan az a játék, ami ennyi pénzt simán megér – nem véletlenül választottuk a 2010-es év legjobb szerepjátékának. A világ ismerős, az atomháború utáni Amerika, vagyis ami maradt belőle, a főhős pedig egy emlékezetét vesztett futár, akit egy robot a sírból emel ki a játék elején. Az egyik fő feladatunk, hogy megtaláljuk az embert, aki a túlvilágra akart küldeni, nem mellesleg pedig belekeveredhetünk számtalan konfliktusba, és megoldhatjuk rengeteg ember (vagy mutáns, ghoul és robot) ügyes-bajos dolgát. Mindezt egy hatalmas és teljesen nyitott világban, rengeteg frakcióval, kismillió választási lehetőséggel, szintlépéssel és fejlődéssel. Ha szereted a szerepjátékokat és van pár szabad heted, akkor keresve sem találhatsz ennél jobb programot a szabadidőd élvezetes eltöltésére.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

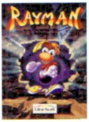
Battlefield: Bad Company 2 – Vietnam kiegészítő (3990 Ft), **The Next Big Thing** (3990 Ft), **King's Bounty: Crossworlds** (4990 Ft), **Split/Second: Velocity** (4990 Ft), **Spore** (4990 Ft)

Szeretünk mind, Rayman!



[IRTA STÖKI] **A Rayman Originst több szakújságíró és játéklap is az év legjobb platformjátékának választotta (többek között a PC Guru is). A címszereplő emberke már tizenhét éve ikonikus játékkarakter, érdemes tehát kicsit megemlékezni róla nosztalgia rovatunkban.**

Mindenképpen a francia Michel Ancel nevét kell megjegyeznünk akkor, ha utánanézünk a lassan-lassan már két évtizedes Rayman-sztorinak. Ancel a Ubisoft egyik, finoman szólva kicsikét peches sztárfejlesztője (a megjelenésekor hatalmasat bukó, de ettől függetlenül remek Beyond Good & Evilt is neki köszönhetjük), és ő volt az, akinek a vezetése alatt az 1995-ben megjelent első Rayman készült, illetve ő volt az, aki magát Raymant is kitalálta. Mára a feledés homályába merülő érdekesség, hogy Ancel eleinte egy tizenéves fiúcskát akart főszereplővé tenni, aki egy nap felfedez egy fantáziavilágot a számítógépén és átkerül ebbe a világba, ahol Raymanné változik. Ezt a keretsztorit később elvetették, és a játék végső változatában már eleve Raymannal kellett ugrálni és akciózni a 17 évvel ezelőtti klasszikusban.



ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

KIADÁS ÉVE
1995

PLATFORM
PlayStation, DOS, Windows, Game Boy Advance

A SZÜKSÉGES PLUSZ

A Rayman sikere biztosan nem eredetiségében keresendő, mert a sorozat legtöbb ötlete már korábban is feltűnt más játékokban. Az olcsó másolat kategóriát viszont még ennek ellenére is sikerült elkerülni, köszönhetően annak, hogy egyrészt a széria a lehető legjobb helyekről merített inspirációt, másrészt olyan hangulatos karakterekkel és trükkökkel cicomázta fel a platformjátékos alapokat, hogy ez az egyveleg végül egészen egyedi ízt kölcsönzött az első résznek, majd az egész sorozatnak. Maga Rayman egy fura, karok és lábszárak nélküli szerzet, megáldva két mágikus kézzel, amiket el tud küldeni magától messzire, így képes például lepofozni egy távoli platformon található ellenséget. És ő még csak egy az univerzum további érdekes szereplői közül. Ott van például a hűséges és gyáva követője, a kétéltűszerű Globox, a tündérek – mindenekelőtt Betilla –, és persze a gonosz Mister Dark, aki mindig más ördögi tervet talál ki, hogy leigázza Rayman csodás kis világát.

A SIKER KAPUJÁBAN

Ez a kattant társaság tehát 1995-ben mutatkozott be, először az első PlayStationön, de azóta az első Raymanből rengeteg port készült kézikonzolokra, asztali gépekre, sőt még PC-re is. A játék pazar animációi és a jól megtervezett pályák jó kritikákat hoztak, ráadásul a véleményformáló EGM magazin a megjelenés évében még az év videojáték-karakterévé is választotta Raymant. Persze nem csak a kritika szerette a programot, a vásárlók is ráharaptak az új hősre, a kassza is szépen csilingelt, a briteknél például ötmillió példányban kelt el, lenyomva az akkori Tomb Raidert és Gran Turismót is. Ami a Mario volt Nintendón, az lett a Rayman a PlayStationön.

Rayman 1995-ben ugyanúgy lenyűgözte a játékosokat, mint 2011-ben, Michel Ancel karaktere igazi kortalan klasszikus.

AZ ANCEL ÁTOK

A folytatásra négy évet kellett várni, de a '99-es The Great Escape alcímű második részre megérte: ha lehet, még jobb volt, mint elődje, vadabb ötletekkel és szebb grafikával. 2003-ban aztán jött a Hoodlum Havoc alcímű harmadik Rayman, amin kicsit már lehetett érezni a gyengülés jeleit, bár továbbra is remek platformjáték volt, és az akkori trendeknek megfelelően teljesen 3D-ben pompázott.

A harmadik részt követően számos mellékvágányt megjárt Rayman figurája, a 2011 őszén megjelent Origins viszont a gyökerekhez nyúlt vissza: újra kétdimenziós, egy ötfős csapat által fejlesztett kis csoda (tesztünk a 62. oldalon olvasható). Hiába azonban a rendkívül pozitív kritikai visszhang, a Beyond Good & Evil után ismét visszatérni látszik Ancel balszerencséje, ugyanis a programot nem nagyon vásárolták a népek a karácsonyi szezonban.

A Rayman azon kevés sorozatok egyike, amely a folytatásokban is képes volt megőrizni az eredetiségét.

Másolásvédelem

a videojáték-világ útvesztője

[ÍRTA WILSON] **A KALÓZOK ÉS A JÁTÉKKIADÓK KÜZDELME ÉVEK ÓTA VISSZATÉRŐ ÉS KOMOLY VITÁKAT SZÍTÓ TÉMA, OLYAN PROBLÉMA, AMIRE MÉG MINDIG NEM SZÜLETETT A KÉSZÍTŐKET ÉS A JÁTÉKOSOKAT IS KIELÉGÍTŐ MEGOLDÁS. A JÁTÉKVILÁG SZEREPLŐI ÉVEK ÓTA BOLYONGANAK A MÁSOLÁSVÉDELEM EGYRE KUSZÁBB LABIRINTUSÁBAN, A KIVEZETŐ ÚT ELÉRÉSE AZONBAN MÉG MINDIG ODÉBB VAN...**

Mikor már az ember azt hitte volna, hogy kalózt maximum csak Disney filmekben láthat, eljött a huszonegyedik század és vele a korszak, amikor nem csak a szomáliai partok közelében hajóznak pénzre és portékára éhes gonosztevők, de az interneten is, nem tisztelve se embert, se törvényt. Tudja ezt az iparág is, de ahelyett, hogy céltudatosan kezelné a problémát, inkább szőnyegbombázást használ – de meddig lehet ezt tűrni?

MOST AKKOR KIT IS BÜNTETÜNK?

A másolásvédelem szükségessége erősen vitatható, hiszen a célja az lenne, hogy megakadályozza az egyes játékok tömeges terjesztését. Csakhogy egy kézen is meg lehet számolni azon esetek számát, amikor a megjelenés utáni bolti példány kellett ahhoz, hogy egy-egy illegális változat megjelenjen a torrentoldalakon: gyakorlatilag nincs olyan játék, ami a hivatalos megjelenés előtt napokkal vagy hetekkel korábban ne lenne letölthető a fájlcserélő hálózatokról. A kiadók ennek ellenére a bolti verziókat sújtják mindenféle védelemmel, holott szinte biztos, hogy az átlagvásárló, a családapa és családanya, a fiatal tini nem fog nekiállni a kisszobában lemez gyártósort és nyomdagépet felállítani, csak azért, hogy romba döntse a játékipart. A kiadók jelenleg olyan érvek mögé rejtőzve keserítik meg a játékosok életét, aminek semmi alapjuk sincs. Márpedig az ésszerűtlen döntéseket ezúttal is a vásárló szívja meg: te vagy én, az a játékos, aki súlyos ezrekért vásárol eredeti, dobozos/digitálisan terjesztett példányokat. A bajok ekkor kezdődnek, hiszen ekkor lép életbe az a gépezet, amit évek óta csak a szentlélek tart össze: a mai másolásvédelmi eljárások borzalmasak, és kizárólag azt a célt szolgálják, hogy drákói szigor fenntartásával és érvényesítésével megbélyegezzék azokat, akiknek a kiadók a sikert és a megélhetést köszönhetik. A bűnök száma terén jó eséllyel a Ubisoft az éllovas, hiszen nem telik el olyan év, olyan nagy játék, hogy ne kelljen panaszokról, csoportos keresetekről hallani. Ha volt már a kezedben Ubisoft szoftver, érteni fogod. Ha nem, képzeld el azt, hogy az általad megvásárolt játékkal folyamatosan online kell lenned (vagyis lemondhatsz a nyaralás alatti játékról), a drágán megvásárolt lemezt használhatod alátétnek is, ha véletlenül elmegy a net, ha pedig egynél többször is fel akarod telepíteni, még a telefont is bekészítheted, mert a limitált mennyiségű aktivációt néhány esetben csak így tudod feltölteni.

Az ilyen jellegű védelem kifejlesztése jéghideg logikával nézve persze érthető, felesleges megkérdőjelezni a szerzői jogok védelmét (hiszen a Ubisoft

A Ubisoft székháza: ahol még mindig hisznek a DRM (Digital Right Management) létjogosultságában.

is csak azt szeretné, hogy ne kerüljön azok kezébe a terméke, akik egy vasat sem fizettek érte), hiszen igenis jogos azt oroszlánkörmökkel védeni és részesülni mindabból, amire az ember pénzt és időt áldozott. Viszont a nagy cégeknek is be kellene már látniuk, hogy a jelenlegi utak tévesek. A DRM nem a kalózmásolatot használó egyént, hanem a valódi vásárlót bünteti, és ezzel pont az ellenkezőjét érik el az eredeti célnak: a másik oldalra taszítják a legitim vásárlókat, hiszen a warez verziónál nincs online követelmény, nem kell aktiválni, és annyiszor lehet feltelepíteni, amennyiszer az ember csak akarja – pontosan úgy, ahogy az normális és elvárható lenne az eredeti verziók esetében is.

MŰKÖDŐKÉPES ALTERNATÍVA

Szerencsére nem mindenki ront ajtóstul a becsületes játékosok házába, vannak, akik bosszantó szankciók helyet leleményesen közelítik meg a másolásvédelem kérdését. Érdekes és egyszersmind vicces alternatívát az a szoftveres megoldás jelenthet, mint amit például a kelet-európai Bohemia Interactive használ. Az általuk kifejlesztett FADE/DEGRADE technológia nem forradalmi, ilyen-olyan formában már többször is feltűnt az évek során. Egy olyan, kvázi időzített bombaként működő algoritmusról van szó, amely folyamatosan ellenőrzi a futtatott játékot, és ha rendellenességet (vagyis illegális példányt) észlel, akcióba lép. Nem az asztalra dob ki és a mentést sem törli: helyette elkezdi torzítani, homályosítani a képet, megnöveli a fegyverek szórását és a nullára csökkenti a golyók sebzését – aki pedig értetlenkedve jár utána a jelenségnek a hivatalos fórumon, még egy komoly bannt is kap a nyakába. Ezen elgondolást követte a Settlers 3, ahol a kovács a másolt verzióban disznókat öntött és nem acélt, vagy egy korai FIFA epizód, ahol a kapus általában minden,

felé közeledő labda elől igyekezett kitérni, vagy itt a legfrissebb példa, a Serious Sam 3, ami sebezhetetlen skorpióval, vagy teljesen váratlan elhalálozással „ajándékozza” meg a kalózverziót telepítő játékosokat.

MIKOR A JÓINDULAT VISSZAÜT

A leleményesek mellett aztán vannak olyanok is az iparágban, akik arra jutottak, hogy a vásárlók elriasztása és elijesztése nem a legjobb követendő stratégia. Vannak fejlesztők és kiadók, akik úgy gondolják, hogy a játékosok igenis szeretnék legális úton beszerezni a játékaikat, és erre lehetőséget is kell nekik biztosítani a különböző büntetések kiagyalása helyett. Ezen megközelítés ékes példája a lengyel CD Projekt által üzemeltetett GOG (Good Old Games: www.gog.com) is, amely rettenetesen kedvező áron kínál igazi klasszikusokat, temérdek extrával (háttérképek, soundtrackek, artworkök) megfejelve. A CD Projekt azonban nem csak régi játékokat tett könnyen és olcsón elérhetővé, voltak annyira bátrak, hogy a The Witcher II-t is DRM nélkül dobták piacra. Sajnos ez utóbbi nem sült el teljesen jól: a játék forgalmazási jogaival rendelkező Namco Bandai komoly pert akasztott a CD Projekt nyakába a másolásvédelem hiánya miatt, aztán amikor a fejlesztők szembesültek a több milliós letöltési mutatóval, akkor 1000 eurós számlákat (!) kezdtek kiküldeni a játékot letöltő német torrentezőknek, ezáltal jócskán veszítve a népszerűségükből.

NEM CSAK A LETÖLTÉS A BAJ

A helyzet megoldását egy nem új, de minden eddiginél erősebb jelenség is hátráltatja: a használt piac. A dollár milliárdokat termelő, a kiadókat és a fejlesztőket egyaránt megkárosító szürke kereskedelem a játékos szempontjából jó, hiszen lényegesen olcsóbban juthat hozzá az általa kinézett szoftverekhez, de a termékek mögött álló kiadó ebből egy petákot sem lát, hiszen csak egyszer, a raktárkészlet eladásakor kap érte pénzt, miközben mások megtollasodnak ebből. A bizonyos tartalmakat pénzhez kötő online passok rendszere jó gyógyírnak látszik, de erre és a kalózkodás problémájára is a közeljövő hoz majd megoldást: a korszak, amikor lemezes változatok nemigen lesznek, és mindenki digitális csatornákon keresztül vásárol, ahol nem tudja sem kölcsön-, sem továbbadni a gyűjteményét. Persze ekkor is lesznek olyanok, akik a járatlan utat választják, de a világban, ahol az online identitás, a megszerzett gamerscore és achievement mennyiség komoly motivációt és kitűnési lehetőséget ad, talán már nem jelent akkora vonzerőt a nagyipari letöltés, főleg, ha a DVD-t egyszer és mindenkorra leváltja az a formátum, amely már a HD tartalmakat szolgálja ki. 20-25 gigát játékonként letölteni már inkább szenvedés, mintsem kényelmes megoldás, s bár a méret a legális csatornákon sem lesz kisebb, viszont ott havonta csak pár tétellel, és nem a teljes kínálat bepróbálásával kell számolni.

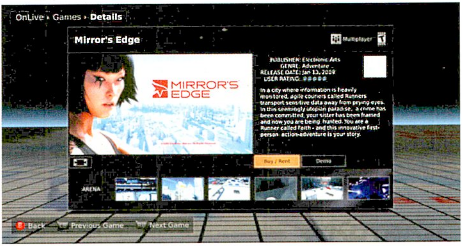
B-tervet a streamelés jelenthet, amely nem a jövő, hanem a jelen technológiája. Az OnLive és a Gaikai sikeres, népszerű szolgáltatások – habár a sávszélesség igényük hatalmas, de az általuk nyújtott, gyakorlatilag platform független, instant játékélmény jó megoldásnak tűnik. Gond persze itt is akad, hiszen az infrastruktúra, az üzemeltetési költség gigantikus, és ezt a vásárlókon verik le azzal az árcímkével, amely semmi eltérést nem mutat a tokot, kézikönyvet, esetenként más extrát nyújtó dobozos kiadásokhoz képest.

KALÓZOK? BIZTOS?

Persze a megoldáskeresés előtt talán el kellene dönteni a másik nagy dilemmát: lopásnak számít-e a kalózkodás? Többek között a Minecraft atyja, Markus „Notch” Persson is előszeretettel érvel úgy, hogy a letöltés nem lopás, hiszen az eredeti példány nem tűnik el, nem válik pótolhatatlanná, mindössze egy másolat keletkezik. Az pedig már csak részletkérdés, hogy ezt elveszett vásárlóként vagy a játék iránt amúgy egyáltalán nem érdeklődő felhasználó letöltéseként kell-e regisztrálni. Már csak azért is jó példa Notch, mert a Minecraft kalózpéldányai is sokat tettek a játék sikeréért: olyan emberekhez is eljuttatták az indie sikercímet, akik a reklám hiánya, vagy az indie szcéna iránti közömbösség és a témában való jártasság hiánya miatt soha nem is hallott volna az északi csodáról. Ez a fajta „terjedés” rendkívül jól jön bárkinek, aki játékfejlesztésbe vág, de nincs mögötte egy páncélteremnyi pénz és egy hadseregnyi marketinges.

Marad hát a várakozás és a remény, hogy egyszer, talán hamarosan beköszönt egy új korszak: egy olyan, ahol a vásárlónak nem dörgedelmes utasításokat kell követnie, hanem azt csinál a játékával, amit csak akar – elvégre azért játék, hogy szórakoztasson!

A belátható jövő: az OnLive és a Gaikai már azt mutatja, hogy eljöhet az az idő, mikor már nem lesz szükség sem PC-re, sem konzolra a játékhoz. A technika még igencsak gyerekcipőben jár, de egy dolog vitathatatlan: kompromisszumokkal, de működik.



Érdekes megoldások a másolásvédelem hőskorában

A másolásvédelem szinte egyidős magával a szoftverpiaccal és azzal, az elsősorban Bill Gatesnek tulajdonított szellemiséggel, amely komoly hangsúlyt fektet a szerzői jogok védelmére, a fejlesztők díjazására. Erre már csak azért is szükség volt, mert az Apple II és a Commodore 64 korszakban bizony nem volt az emberek fejében az, hogy amit tesznek, az bűn lenne, sőt, itthon is komplett klubok jöttek létre, ahová az ember nem csak azért járt, hogy a többi játékossal is találkozzon, de egy nagy adagnyi lemezzel/kazettával felszerelkezve be is gyűjtse magának az elmúlt hónapok összes jobb játékát.

HARDVERES MEGOLDÁSOK

A másolásvédelmi eljárásokban két fajtát kell megkülönböztetnünk: szoftvereset és hardvereset. Habár az utóbbi mára már szinte teljesen kikopott, régen többen is próbálkoztak vele. Ilyen volt például a nyolcvanas évek elején a **Lenslok**, amely lényegében egy műanyag lap volt, amire több prizma volt préselve: a játékot csak egy két számból álló kóddal lehetett elindítani, de a képernyőn megjelenő ábra szabad szemmel olvashatatlan volt és csak a prizma volt képes olvashatóvá tenni. A Lenslok meglepően gyorsan kihalt, egyrészt mert kissé körülményes volt a használata, másrészt pedig mert villámgyorsan rájöttek az általa használt algoritmusra, így használata értelmét vesztette.

Jó alternatívát az USB kulcshoz hasonló, külön portra csatlakozó **dongle** jelentett volna, ám ennek olyan magas volt az előállítási költsége, hogy leginkább csak az üzleti szférának szóló szoftverek esetében volt értelme használni. Nagy előrelépést az ezredforduló környékén lehetett volna elérni egy olyan alaplapi chip bevezetésével, amely folyamatosan monitorozta volna a szoftverkódot, módosítások után kutatva, de egy szabvány bevezetése mindig drága és hosszadalmas folyamat, ideje és pénze pedig senkinek sem volt minden alaplapgyártóval tárgyalni.

KREATÍV VÉDELMI MEGOLDÁSOK

Ennél olcsóbb és kreatívabb megoldást a nyolcvanas és a kilencvenes évek hozott a kézikönyvekkel és az egyéb, papír alapú kiegészítőkkel. Habár a fénymásolással könnyen kijátszható volt, jóideig a legtöbb akkori játék bizonyos szavakat kért a mellékelt használati útmutató bizonyos oldalairól és soraiból. Ennél jóval kreatívabb és hangulatosabb volt a rendszer, amely lemásolhatatlan lapokat használt: a Monkey Island **„Pirate o Wheelje”** két koncentrikus kört formáló kartondarab volt kalózfejekkel: a játék mindig véletlenszerű kombinációban kérte a rajtuk szereplő információt, így ellenőrizve, eredeti példányról van-e szó.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

SKYRIM

➲ A Skyrim-mel kapcsolatban kérnék segítséget. Először is az egyik főküldetésben akadtam el: A Cornered Rat nevű küldetésbe meg kell találnom egy férfit. Ez eddig meg is van, de most jön a bökkenő. Amikor ki akarom nyitni az ajtót, bejön a párbeszéd, de mintha skippelném folyamatosan, ugrik a szöveg - hang sincs. Rábeszélem, hogy barát vagyok, ezután beszélnem kéne vele, csakhogy nem tudom kinyitni az ajtót. Többször is visszatöltöttem, de semmi változás. Gondoltam akkor nincs más választás, cheat-et használva átmentem a falon, de mikor beszélni akarok a csávóval, nem reagál semmit, csak ott áll az ajtó előtt és vár. A másik kérdésem, hogyan lehet dolgokat vásárolni a házamba. Válaszod előre is köszi: ➲ SMETY

Elég egyszerű megoldása van a Cornered Rat questben előforduló bugnak – a Skyrim.ini fájlt kell törölni a „Dokumentumok\My Games\Skyrim\" mappából, aztán játék indít, és most már be tudsz menni az öreghez. A biztonság kedvéért az eredeti Skyrim.ini fájlt a törlés előtt mentsd el.... A Whiterunban lévő ingatlan Proventus Avenicci-nél rendezhető be – tőle vettük a házat (a Jarl intézője). Más házak berendezései mindig a helyi ingatlanosnál – akitől a házat veszed – beszerezhetők.

SW KOTOR 2

➲ Segítséget szeretnék kérni a Star Wars The Knights of The Old Republic 2 játékomhoz, ugyanis nem tudom, hogy írjam be a cheat-eket, amik nélkül nem tudom kipróbálni a Darth Vader és a Boba Fett páncéljaimat. Nagyon kösz: ➲ KUKACKUKACKOCKA

Szövegszerkesztővel (pl. Jegyzettömb) nyisd meg a swkotor.ini fájlt (a játék főkönyvtárában található), és keresd meg a Game Options szekciót (szögletes zárójelben van), majd írd hozzá a következőt: EnableCheats=1
Mentsd el, és indítsd el a játékot, majd a konzol előhívása után gépelheted is a kódokat. Magyar billentyűzeten az AltGr + 7 lenyomása hozza elő a konzolt, de ha nem látszik, vakon írd be a kódokat!

DIABLO 2, ANNO 1701

➲ Nagyon nagy kéréssel fordulok Önökhöz. Gondolom, számtalan levelet kapnak, így nem várható el, hogy minden kérdésre azonnal válaszoljanak. Úgyhogy levelemre a választ türelemmel várom. Két, számomra kultikus játék vonatkozásában kérném segítségüket. Ez a két játék a Diablo 2, valamint az Anno 1701. A problémáim a játékokkal akkor kezdődtek, mikor haladva a korral és hallgatva az aktuális tanácsokra az op.rendszert XP-ről Win7-re cseréltem. A két játékkal rendszeresen játszottam XP alatt, probléma nem volt. Mikor az újratelepítést követően feltettem a két játékot az alábbi gondok jelentkeztek:
Anno 1701 – telepítés rendben végbement, azonban a játékot elindítani nem tudom. Valami másolásvédős programot hiányol, melynek telepítését javasolja a játék DVD-lemezéről. A megadott könyvtárba be is lépek, de telepítés megkezdése előtt ki is dob hibaüzenettel. Nem megfelelő neki az op.rendszerem. A játék dobozos, eredeti, magyar nyelvű. Patch-et a problémára nem találtam, vagy én vagyok ügyetlen.
Diablo 2 – a játék elindul, azonban a játékképernyőn furcsa grafikai hibák teszik játszhatatlanná a játékot, mint kiderült nem szereti a program ezt az új op.rendszert. Hol lilás, hol zöldes grafikai problémák merülnek fel. Erre a hibajelenségre sem találtam vonatkozó javítást.
Tudnának nekem segíteni? További munkájukhoz kitartást, és sok örömet kívánok. S természetesen Kellemes Ünnepeket és Boldog Új Évet! Megtisztelő válaszukat előre is köszönöm: ➲ ZOLI

Nem olyan rossz döntés átállni Windows7-re, majd meglátod, és ezek sem komoly problémák, könnyedén megoldható a dolog: Anno 1701 – A másolásvédelemhez szükséges driver megtalálható a http://www.tagesprotection.com oldalon. A Drivers menüpont alól töltsd le a rendszerednek megfelelő Tages verziót (32/64bit), majd a kapott fájlt rendszergazdaként (jobb egérgomb Futtatás rendszergazdaként...) indítsd el, és kész. Amennyiben bármikor a TAGES másolásvédelem driverét el kellene távolítanod, csak indítsd el az imént említett fájlt.
Diablo 2 - A játék telepítési könyvtárában (X:\Program Files (x86)\Diablo II) keresd meg d2vidst.exe fájlt, indítsd el, és a renderelési módot állítsd át Direct3D-re...

DIVINITY 2

➲ A Divinity 2: The Dragon Knight Saga-val lenne problémám. Pontosabban ennek az Ego Draconis részével. Ott tartok mikor el kéne menni Alerothba valami pajzsért, de amikor a városba érek a léghajóval, odajön dumálni egy ember. A párbeszéd végén a kamera ráközelít egy nőre, és kidob a játék. Légyszi segíts! Hű olvasótok: ➲ GBEN

A következőket tudnám ajánlani a hivatalos fórum alapján:
- Nvidia videokártya esetén a PhysX-t a driver beállításánál tedd automatára vagy letiltott állapotba.
- Ac3 codec legyen fent a gépeden - http://ac3filter.net/wiki/Projects/ac3filter/releases.
- Friss directX, friss PhysX driver (nvidia oldaláról), új VGA driver.
- Töltsd le a javításokat: http://www.larian.com/dragonknightsaga_support.php.
- A játék felbontását vedd le alacsonyabbra, kapcsolj ki minden sallangot.

NFS SHIFT 2

➲ Lenne egy relatív nagy problémám! Karácsonyra kértem és kaptam meg a Shift2: Unleashed játékot. A telepítés után jött a kellemetlen meglepi: nem magyar! Sajnos eléggé töröm az angolt, ami játék közben nem zavaró, de az autó megfelelő beállítását nagyon-nagyon megnehezíti! Ha tudnátok, magyarítást nagyon megköszönném, és jó lesz emailben a válasz. Előre is köszönöm. Kellemes karácsonyi ünnepeket,eredményekben,játékokban gazdag boldog új évet kívánok! ➲ LSANYA

Tényleg fájó pont, hogy a játék magyar felirat nélkül jelent meg – különösen, hogy az első részben volt ilyen lehetőség. Sajnos nem találtam hozzá magyarítást, javasolnám, hogy keress egy fórumot, ahol segíthetnek a beállításokban (e-mailben küldtem pár javaslatot).

AVP

➲ Van egy elég gagyi problémám az Alien vs. Predator játékkal. Megvettem ezt a csodát a Steamen, fel is raktam, hogy majd jól elütöm vele a szabadidőmet, erre a játék indításakor kiírt egy olyan hibát, hogy: Missing readme file. Nem is tűnt ez érdekesnek, csak amikor a játék indításakor semmi szöveget nem láttam, se a menübe, se kilépéskor, semmi... Gondolom nem a readme file volt a szövegfájl. Mit lehet ezzel kezdeni? Köszi, ➲ SOULTAAN

A Steam – Játékok (Games) alatt a játék nevén jobb egérgomb, Tulajdonságok (Properties), aztán Local files fül és Verifying Game Cache Files opcióval ellenőriztesd a játék fájljait. Ha hiányzik valami, akkor nem csak leellenőrzi, de le is tölti a hiányzó fájlokat...

APB RELOADED

➲ Az lenne a kérdésem, hogy most a Steam-en le lehet tölteni az APB-t, de ez csak egy ilyen kipróbálási lehetőség pár napig vagy teljesen ingyenes? Válaszotokat előre is köszi!

A játék teljesen ingyenes, csak egyes prémium tartalmakért kell fizetni, sőt ha dec. 19.-ig letöltötted (természetesen erről küldtem e-mailt), akkor egy Premium Upgrade Pack-kal is gazdagabb lettél (előbb említett prémium tartalom – extra fegyver, skill, stb.), bár utóbbi csak 10 napig érvényes.

XBOX360

➲ Az Xbox 360-al lenne problémám. Most vettünk egy új TV-t (LCD), és mikor Xboxon játszok rajta, a kép kb. 1 fél másodpercet késik. Ez nem lenne olyan nagy probléma, de játék közben ez nagyon zavaró tud lenni (pl. FPS-eknél). Nem tudom, hogy van-e köze ahhoz, hogy milyen kábellel van összekötve a TV és az XBOX. Mert nekem most az a piros-fehér-citromsárga 3 dugasz van, de majd szeretnék venni egy HDMI kábelt, hogy jobb legyen a kép, akkor talán megoldódna ez a késés. Vagy valami mással kéne próbálkozni (ha lehet)?

A kép minőségéhez van csak köze a kábelnek, tehát nyilvánvalóan egy hdmi madzaggal – ahol a jelfolyam digitális és tömörítés nélküli – lesz a legjobb minőség. A jelenlegi kompozit (a sárga kábel, mert ugye a piros és fehér az a sztereó hangé) nem képes HD minőségű megjelenítésre viszont a laghoz nincs köze. Minden tévének van úgynevezett Game módja, ezt keresd meg a leírásában, állítsd be ennek megfelelően a készüléket, és szerintem a helyzet javulni fog. A fél (másfél???) másodperces késés viszont nagyon durvának hangzik. A tévédnek nézz utána a neten, hogy mekkora az input lag-ja, előfordulhat, hogy olyat választottál, ami konzolozásra nem a legmegfelelőbb.

BATMAN ARKHAM CITY

➲ Egy kis segítségre lenne szükségem a fent említett játék PC-s verziójában. Sikeresen legyőztem Ra's al Ghult a „sivatagjában", viszont mikor visszakerülünk az aulába, és elfogja a lányát, nem tudom eldobni a kardot, hogy tovább mehessek, és megszerezzem a vérét a szérumhoz.
Lehetséges, hogy az a DirectX hibája? Eddig semmilyen problémát nem tapasztaltam. Válaszotokat előre is köszi, ➲ G

Ez valóban egy bug (bár a DirectX-nek szerintem nincs hozzá köze), normálisan itt Batman magától elereszti a kardot és vált át "reverse batarang" funkcióra. A következőt próbáld ki, szóval mielőtt a bejátszás elindulna, nyomj egy ALT+Entert (teljes képernyőről átállás ablakos megjelenítésre), ha így már helyesen lefut a szekvencia, akkor helyben vagyunk, ha nem, akkor még az összes felbontás, graf. beállítást tedd le low-ra, és ugyancsak ablakban próbálkozz tovább... Esetleg még a billentyűzet-kiosztás okozhat interferenciát, néhány funkciót – fegyver-kiválasztás, dobás – tegyél át más billentyűre vagy állj vissza default kiosztásra.

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

➲ Azt szeretném kérdezni, hogy az említett játéknak lesz-e és ha igen, akkor mennyi lenne a havidíja? Én egy boltban láttam 12.990 Ft-ért. Az meddig elég kb.?

A játék havidíjas lesz, azaz a megvásárolt példányhoz mellékelt 30 napnyi ingyenes játékidő letelte után elő kell rá fizetni. Ezzel már meg is válaszoltam az utolsó kérdést, azaz a dobozos verzió 30 napos előfizetést tartalmaz. A havidíj összege:
– 1 hónapos előfizetés: 14.99 USD - 8.99 GBP - 12.99 EUR
– 3 hónapos előfizetés: 41.97 USD - 25.17 GBP - 35.97 EUR
– 6 hónapos előfizetés: 77.94 USD - 46.14 GBP - 65.94 EUR

MASS EFFECT 2

➲ Hallottam azokról a DLC-kről amik nem elérhetőek Magyarországon. Hogyan lehet őket aktiválni?

Ha a Bioware Social Networkön átállítod a nyelvet (régiót) magyarról angolra, akkor meg tudod vásárolni a nem honosított DLC-ket is (magyarítás pedig mindegyikhez található a neten), ha pedig megvetted, már csak egy apró kis átalakítás kell a telepítéshez. A DLC-k telepítése előtt a Start menü Futtatás részéhez írd be, hogy Regedit, majd az adatbázisban a következő bejegyzéseket keresd meg:
32bit op. rendszer esetén: HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/BioWare/Mass Effect 2
64bit: HKEY_LOCAL_MACHINE///SOFTWARE///Wow6432Node///BioWare///Mass Effect 2
Itt a language értéket írd át en-re, majd ha már felraktad a DLC-ket, akkor visszaállítható az alapállapot (hu).

➲ A Mass Effect 2-vel lenne gondom. A Horizont1 kolónia összecsapás során, amikor aktiválom a védelmi rendszert, ugyebár az ellenség ránk támad, aztán megjelenik egy repülő valami. Na itt jelentkezik a baj, ugyanis a játék kidob ezen a ponton. Tudnátok valami jó megoldást ajánlani? Köszönöm, ➲ CSERKÉSZ.

A patch-eket feltetted? Ugyanis a legelső javította az egymagos gépeken a videóknál kilépkedés problémáját. http://tinyurl.com/ygupxa3

BATTLEFIELD 3

➲ Volna egy problémám a Battlefield 3-mal kapcsolatban. Nos, az a helyzet, hogy megvettem a Battlefield 3-at, és én a D meghajtóra akarom telepíteni. Amikor felajánlja, hogy választhatok helyet, hogy hova telepítem a játékot, akkor nem akarja a C meghajtón kívül sehova sem tenni. Egyszerűen nem engedi. Viszont a C-n belül bárhova engedélyezi, bármilyen mappába. Ha meg a D-re akarom, akkor kiír valami olyasmit, hogy érvénytelen mappa...Az a baj, hogy a C-n már egyáltalán nincs hely. Remélem, tudtok segíteni! Olvasótok, ➲ ROLAND

Az Origin kliensben, a Beállításoknál, az Általános fülön, a Jelöld ki, hová szeretnéd telepíteni a játékaidat rovathoz a D: meghajtón jelölj ki telepítési útvonalat. Természetesen a D-n előtte hozd létre a könyvtárakat. Íme, a példa, hogy miként kell kinéznie: http://tinyurl.com/c5mf7du

➲ Igen, tudom, hogy meg lehet nézni egy csomó helyen, de nem nagyon értek az ilyen dolgokhoz szóval hozzátok fordulok. Az lenne a kérdésem, hogy ezen a konfiguráción futna e Battlefield 3 közepes-alacsony felbontásban: AMD Athlon(tm) II X2 250 3.0GHz, 3072MB RAM, ATI Radeon HD 5500 Series? A gép élményindexe 5,9. Előre is kösz a választ. ➲ BLK

Bátran kijelenthető, hogy a megadott paramétereken normálisan elszaladgál az említett játék, persze nyilván érdemesebb lesz az 1920*1080 FullHD felbontás helyett valami közepeset választani, de azon vígan elmegy majd, akár közepes részletességgel is...

C&C: FIRST DECADE

➲ Azt szeretném kérdezni, hogy a Command and Conquer Red Alert 2 Yuri's Revenge megy-e Windows 7-en valami patch-el? Jó volna, mert játszanék vele! Amúgy nekem a Command and Conquer First Decade van meg eredetiben, és szeretnék vele valahogy játszani! Válaszodat előre köszönöm! Minden jót.

A First Decade–hez készült egy nem hivatalos patch, ami a Win7-tel, és az időközben megváltozott rendszer-környezettel kapcsolatos problémákat együttesen megoldja, és értelemszerűen a Yuri's Revenge cuccait is tartalmazza. A tapasz innen elérhető: http://tinyurl.com/coz6pkv

NFS: RUN, BF3

➲ Nem igazán tudom, ez melyik mentőövhöz tartozik, de azért írok, mert probléma merült fel két újonnan megjelent játéknál (Battlefield 3, NFS: Run). A gond az, hogy elmegy a hang (lövés hang, zene), de csak ezeknél a játékoknál és fogalmam sincs, mivel lehet a gond. Audio drivert is szedtem le megfelelőt. Válaszotokat köszönöm.

Mindkét játéknál a játék közben az ALT+TAB-bal lépj ki, és a jobb alsó sarokban a Hangerő gomb – aztán Keverő – és az adott játék ikonja alatt nézd meg, hogy nincs e lenémítva, vagy lehúzva a csúszka (ha igen, akkor értelemszerűen húzd fel, némítást vedd ki). Mindkét játék hajlamos lenémítani magát, de ha a BF3 esetében mégsem ez lenne a gond, akkor állítsd be a Windows 98 kompatibilitási módot (játék ikonján jobb egérgomb, Tulajdonságok, Komp. fül).

GARRY'S MOD

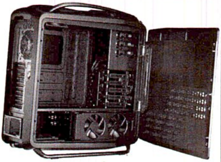
➲ A Garry's Mod nevű játékkal van problémám, mégpedig az, hogy amikor elindítom, kb. 3 másodperc után a következő hibaüzenetet dobja fel: Engine Error: Client.dll Init() in library client failed. A segítséget előre is megköszönöm! ➲ DÁVID

Némi türelem kell – mire a magazint olvasod talán már meg is oldódik a probléma. A lényeg, hogy a Garry's Mod készítői tudnak a hibáról, csak épp ők nem tudják megoldani, mert a Valve oldaláról kell egy engine-frissítés, ami perpillanat késik. Tehát a kivárás a legjobb megoldás.

Csúcskategóriás ház a legjobbaktól

TERMÉK NEVE **COSMOS II** GYÁRTÓ **COOLER MASTER** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **350 EURÓ**

A cikk írásának pillanatában már elérhető a Cooler Master legújabb háza, a gigászi Cosmos II. A gyártó ezt a modellt szánta a 2012-es esztendő első negyedévének legnagyobb durranásának, és bizony nem viccelt: a tekintélyes, 344×704×664 mm-es méretekkel rendelkező monstrum kedvéért új kategóriát kellett létrehozni, mert mindenhonnan kilógott, így ez a Cooler Master első Ultra Towerje. Ehhez már csak ráadás a 22 kg-os súly – hát igen, ezt a műalkotást nem a LAN partik kedvelőinek tervezték a mérnökök. Befogadóképességét tekintve a Cosmos II nem válogatós: Micro-ATX, ATX, E-ATX, XL-ATX, SSI CEB/EEB... mindegy, csak alaplap legyen. Tárolókból is jut bőven, 5,25"-es helyből öt, 3,5"-es helyből tizenhárom van a házon belül, igaz, 2,5"-es helyet csak a 3,5-ösöket átalakítva nyerhetünk (erre 11 db alkalmas a 13-ból). Egy ekkora és ilyen jól felszerelhető toronyban persze a szellőzés is nagyon fontos. A tápegység a ház oldalára került, hogy jusson hely az esetleges vízhűtésnek. Ventillátorból összesen tízet szerelhetünk fel, nem számítva a merevlemez tárolók alá épített, 120 mm-es, 1200 RPM-es eszközt. A hűtők sebessége egyébként irányítható a ház elejébe épített vezérlőn keresztül, méghozzá négy sebességfokozatban. Kívül egyébként négy USB 2.0 és két USB 3.0 csatlakozó található, nem is beszélve a jackről és a megannyi extra felszerelésről. Csak egy a baj: amilyen szép a Cosmos II, olyan drága is. 350 euróért juthatunk hozzá, ami most épp 110 ezer forintot jelent....



1000x-es sebességre kapcsolva

A Lexar kiadta az első olyan memóriakártyát, ami a CD meghajtók 150 KB/s-es adatátvitelének ezerszeresére képes. 146-150 MB/s-es sebesség még annak tükrében is lenyűgöző, hogy csak olvasáskor érhető el. Sajnos az eszköz ára is rekorder: a legolcsóbb 150 (16 GB), a legdrágább 800 (128 GB) angol fontért vásárolható meg. A Lexar bízik a technológiában, élettartam garanciát vállal a memóriakártyákra.

Szuperfejlett okostelefon, kínai módra

TERMÉK NEVE **XIAOMI M2** GYÁRTÓ **XIAOMI** MEGJELENÉS **2012** VÁRHATÓ ÁR **350 DOLLÁR**

A kínai mobiltelefonok közül pár már hazánkban is elérhető, s noha mindegyik küzd valamilyen problémával (általában a sebességükkel van gond), olcsó áruk és viszonylag strapabíró mivoltuk sokak számára teszi őket vonzóvá. Ezek a készülékek viszont csak a jéghegy csúcsát képviselik. A Xioami a sikeres M1 után most bejelentette az M2-t, melyről egyelőre csak pletykaszinten vannak információk, azok viszont sokkolóak. Az M2 egy 2,5 GHz-es, kétmagos processzort, 2 GB memóriát, 32 GB háttértárat és 12 MP-es hátoldali, valamint egy 5 MP-es első kamerát tartalmaz, mindezt persze a legújabb, 4.0-ás Android operációs rendszerrel. Hivatalos megerősítés még nincs, de ez így elméletben egész elképesztő.

Tovább fejlődhet az Intel Atom

TERMÉK NEVE **INTEL ATOM N2650, N2850, D2550** GYÁRTÓ **INTEL** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Table 8-60. Power Specifications for the Standard Voltage Processor (updated)

Symbol	Processor Number	Core Frequency/ GHz	Thermal Design Power	Unit	Tj min (°C)	Tj max (°C)	Notes
TDP	N2600	1.6	<=3.5	W	0	100	
	N2650	1.7	<=3.6	W		100	
	N2800	1.86	<=6.5	W		100	
	N2850	2.0	<=6.6	W		100	
	D2500	1.86	<=10	W		100	
	D2550	1.86	<=10	W		100	
	D2700	2.13	<=10	W		100	
Symbol	**Parameter**		**Max**	**Unit**			
$P_{AVERAGE}$	N2600		~1.09	W	0	50	
	N2650		~1.10	W			
	N2800		~1.81	W			
	n2850		~1.7	W			
P_{IDLE}	D2500		~2.72	W	0	50	
	D2550		~2.74	W			
	D2700		~2.74	W			

A processzorgyártók világában nem ritka jelenség, hogy egy architektúrát már az előtt elkezdenek továbbfejleszteni, hogy egyáltalán megjelenne – igaz, erről mi, potenciális vásárlók az esetek többségében nem tudunk, különben mindig csak várnánk a következő állomásig. A gyártók tehát igyekeznek titkolózni, ezúttal azonban a MyDriver.com olyan dokumentumokhoz jutott hozzá (azóta felkerültek az Intel weboldalára is), melyek szerint az Intel a még abszolút újdonságnak számító N-családon is eszközöl változtatásokat. Az N2600 és N2800 processzorok hivatalosan tavaly december végén jelentek meg, gyakorlatilag viszont még sehol sem kapni őket. Bár az iratok nem bocsátkoznak részletekbe, pár dolgot már tudunk az N2650, N2850, és a kakukktojás D2550 processzorokról. Először is, az N2650 és N2850 elsősorban órajelében erősödik meg: előbbi 1,7, utóbbi 2,0 GHz-en ketyeg az eddigi 1,6 és 1,8 GHz helyett, a grafikus vezérlők viszont úgy tűnik, érintetlenek maradnak. A D2550 ezzel szemben ugyanazt a nyers teljesítményt nyújtja, mint a klasszikus 2500 (mindkettő 1,86 GHz-en üzemel). Erre az a magyarázat, hogy az órajel húzása helyett inkább az IGP-t fejlesztik: a GMA 3600-at lecserélik egy GMA 3650-re, hogy a 400 MHz-es magórajel 650MHz-esre cserélésével lehetővé tegyék a Blu-ray filmek lejátszását. Pletykálnak továbbá az esetlegesen aktívvá tett Hyper-Threadingről is. Hogy a felújított család mikor jön, rejtély, mivel azonban még az N2600 és N2800 is újdonság, egy ideig elleszünk nélkülük.

Dobozba zárt egér

TERMÉK NEVE **LOGITECH CUBE** GYÁRTÓ **LOGITECH** MEGJELENÉS **2012. JANUÁR** VÁRHATÓ ÁR **70 DOLLÁR**

A Logitech egy bizarr külsejű egérrel jelentkezett, mely prezentációs eszköznek sem utolsó. A Logitech Cube úgy működik, ahogy egy mobiltelefon érintőképernyője: tetejére egy érintésre érzékeny fedőlapot szereltek, mely a Logitech Flow Scroll nevű szoftver segítségével garantálja a tökéletes egér-élményt. Amennyiben pedig azt szeretnénk, hogy egy kivetítő előtt sétálva nyugodtan válthassunk a diák között, elég felemelnünk a Cube-ot, az ugyanis, érzékelve, hogy nincs biztos talajon, üzemmódot vált és prezentációs kellékké alakul. A Cube USB-ről tölthető akkumulátort is kapott, így nem kell bajlódnunk az elemekkel. Megjelenésére még ebben a hónapban sor kerül, ára pedig 70 dollár körül mozog.

Színes apróságok a pendrive-ok világában

TERMÉK NEVE **LUXMINI 720** GYÁRTÓ **SILICON POWER** MEGJELENÉS **2012. FEBRUÁR** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

A Silicon Power roppant könnyű és nagyon tartós pendrive-okat jelentett be. A LuxMini 720 sorozat színes, leginkább rúzsra emlékeztető kivitele elsősorban a női felhasználókat célozza, de azzal, hogy a gyártó szerint 10 000 csatlakozást viselnek el, s ezért élettartam garancia jár értük, akárkit megfoghatnak maguknak.
A kék, barack és bronzszínben pompázó adattárolók súlya mindössze 10 gramm, ami igazán baráti a 4, 8, 16 és 32 GB-os kiadásokhoz képest. A LuxMini 720-ak a hetekben jelennek meg.

Valósággá vált a gigabites WiFi

TERMÉK NEVE **BCM4360, BCM4352, BCM43526, BCM43516** GYÁRTÓ **BROADCOM** MEGJELENÉS **2012** ÁR **NEM ISMERT**

A hogy terjednek a vezeték nélküli hálózatok, úgy nő az igény az egyre gyorsabb és fejlettebb megoldásokra. Bár az eddigi sebességkorlát is elég lehet a legtöbb felhasználónak, azért valljuk be, jól esne néha magunk mögött hagyni a kábeleket, és olyan gyorsan közvetíteni az adatokat a semmiben, ahogy azt egyelőre csak vezetékezéssel – és a vele járó falfúrással – lehet megoldani. Nos, úgy tűnik, ez nemsokára elérhető lesz, ugyanis a Broadcom mérnökei bejelentették, hogy kifejlesztettek egy chipcsaládot, melynek tagjai már a következő generációs, 802.11ac WiFi szabványt használják. A köznyelvben csak 5G WiFinek becézett technológia lehetővé teszi, hogy akár gigabit feletti sebességgel is közvetíthessünk adatokat, azaz nem álom többé a több kijelzőre vetített FullHD tartalom vezeték nélküli átvitele sem. A gyártó szerint az új, IEEE 802.11ac alapokra fektetett chipek háromszor gyorsabbak a rokon 802.11n chipeknél, és ezt 80 MHz-es csatorna sávszélességük is prezentálja (ez ugyanis kétszer olyan nagy érték, mint a 802.11n 40 MHz-e). A bemutatott eszközök közül a legerősebb a PCIe-re kapcsolódó BCM4360, mely három 802.11ac chipjének hála 1,3 Gbps-os sebesség érhető el. A szintén PCIe-s BCM4352 és az USB-s BCM43526 már csak két chippel bír, maximális sebességük így 867 Mbps, a leggyengébb pedig az egy chippel szerelt, USB-s BCM43516, a maga, még így is tekintélyes 433 Mbps-ával. A Broadcom a CES-re bemutatót is ígért, alig várjuk, hogy akció közben is lássuk az ígéretes 5G WiFi-t.

Négymagos mobillal tör előre a HTC?

TERMÉK NEVE **HTC EDGE** GYÁRTÓ **HTC** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

A HTC Edge kódnevű készülékének képességeiről egyelőre csak pletykák vannak, azoknak viszont se szeri, se száma. Állítólag az Edge lesz az első, négymagos készülék az okostelefonok világában, a HTC pedig a közelgő CES-en szeretné lerántani róla a leplet (a kiállításon ott lesz a nagy ellenfél Samsung Galaxy S III is). Hogy ez igaz-e, nem tudni, egyedül a kijelző (4,7 hüvelykes S-LCD 2) és a kamera (8 MP) képességei hivatalosak. Az mindenesetre biztos, hogy a négy mag nagy ugrás lehetne a HTC-nek...

4 GB-os videokártyával robbant az Inno 3D

TERMÉK NEVE **INNO 3D GT430** GYÁRTÓ **INNO 3D** MEGJELENÉS **2012 01** ÁR **NEM ISMERT**

A z Inno 3D-ről viszonylag ritkán cikkezünk, aminek oka, hogy nem sok forradalmi eszközzel rukkolnak elő. Most viszont kivételt kell tennünk, ugyanis a viszonylag alacsony árú termékeket kínáló gyártó egy 4 GB memóriával szerelt VGA-val sokkolja az ipart. Persze nem kell semmi komolyra gondolni, a kártya egy mezei GeForce GT430, mely esetben a 4 GB memória semmi előnnyel nem szolgál, maximum parasztvakításra jó. A RAM-ok órajele egyébként 666 MHz, ami messze elmarad az ajánlott 800-tól. Ennek ellenére hatalmas, aktív hűtést pakoltak föléjük a mérnökök, ami azon túl, hogy hangossá teszi az egyébként kicsi kártyát, nem sok mindent csinál. Ár egyelőre nem ismert, a VGA viszont nemsokára boltokba kerül.

Játékosoknak tervez notebookokat az MSI

TERMÉK NEVE **GT685, GT783** GYÁRTÓ **MSI** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **2012. FEBRUÁR**

A z utóbbi időben hatalmas sikere lehet a játékosoknak tervezett notebookoknak, hisz lassan nincs olyan hónap, hogy ne számolhatnánk be legalább egy hasonszőrű próbálkozásról. Az MSI már most, 2012 elején erősen nyit, hisz nem egy, hanem mindjárt két gamer összeállítást dob piacra. A GT685 és GT783 persze egy tőről fakad: mindkét modellt egy Sandy Bridge alapokon nyugvó, négymagos Core i7-2670QM processzor hajtja, a maga 2,2 GHz-es frekvenciájával. Mindehhez 16 GB (!) DDR3 memória társul, kiegészítve egy ehhez képest viszonylag mainstream, 750 GB-os, 7200 RPM-es merevlemezzel (nem, sajnos alapból nem jár SSD, de külön rendelve természetesen kérhetjük vele a konfigurációt). A játékok stabil futtatásáért egy NVIDIA GeForce GTX 580M felel, 2 GB GDDR5-tel – ezek után már tényleg semmiség a 2 MP-es webkamera és a Dynaudio 2.1-es beépített hangrendszer (bizony, mélynyomóval). A modellek képességei tehát azonosak, elsősorban külcsínben térnek el: GT685 15,6 hüvelykes kijelzőjével szemben a GT783 17,3 hüvelykkel bír (persze mindkettő FullHD), illetve utóbbi fényesre csiszolt fém házba került, hogy elegánsabb legyen (emiatt viszont nehezebb is, 3,5 Kg helyett 3,8 Kg). A két notebook egy hátizsákkal, egy Dirt 3-mal és egy nem részletezett, de elméletileg játékokhoz ajánlott egérrel együtt kerül forgalomba, valószínűleg horribilis áron. Sajnos pontos adatokkal egyelőre nem szolgálhatunk, az viszont majdnem biztos, hogy a két modell még februárban boltokba kerül itt, Magyarországon.

iOS kontra WP7

1. RÉSZ

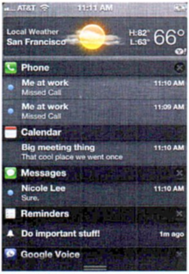
Bizonyára sokan kaptatok karácsonyra némi pénzbeli támogatást a Jézuskától, és az is előfordulhat, hogy PC-be való alkatrészek helyett egy modern okostelefonra ruháznátok be ebből az összegből. Ha igen, akkor a mostani cikkünk hasznos lehet a számotokra, hiszen a mobileszközök „lelkét" a rajtuk futó operációs rendszereket hasonlítjuk össze. A ringben a Microsoft és az Apple éppen futó rendszerei mérkőznek meg egymással.

Az iOS 5 már méltán nevezhető kiforrott mobil operációs rendszernek.

Az iPhone körül már évek óta nagy a felhajtás, amely részben jogos, hiszen a mobiltelefon-piac meghatározó szereplőjéről van szó, részben viszont jogtalan, hiszen bár a rajta futó iOS operációs rendszer ma már elég jónak mondható, az Apple-nek csak folyamatos frissítésekkel sikerült eljutnia a mai, tényleg jól használható szintre. A Microsoft a Windows Phone 7 2010-es bevezetésekor nagyon fogadkozott és egyelőre úgy tűnik, hogy valóban nem áll rosszul a redmondi cég, hiszen a WP7-es telefonokat tényleg keresik a vásárlók – nem véletlenül. A magas hardver követelmény már az induláskor is biztosította, hogy olyan mobil eszköz ne kerülhessen piacra ilyen rendszerrel, amelynél a felhasználói élmény csorbát szenved. Elmondható tehát, hogy minden Windows Phone 7-es rendszert futtató telefon nagy kijelzővel, nagy felbontással és gyors processzorral rendelkezik – csakúgy, mint az iPhone-ok utolsó két generációja (iPhone 4, iPhone 4S).

ELSŐ LÁTÁSRA

A két rendszer közötti filozófiabeli különbséget rögtön látjuk, amint bekapcsoljuk a megfelelő telefonokat. Az iOS-ben egy szinte végtelen oldalból álló ikonrácsos nézet fogad minket, amelynél a rácspontokban egy-egy alkalmazás foglal helyet (amelyeket kedvünkre tologathatunk az oldalakon és az oldalak között). A legalsó sor minden oldalon látható, így a legfontosabb funkciókat érdemes ide tenni. Lehetőségünk van alkalmazásokon felül mappákat, illetve webes parancsikonokat is kitenni a rácspontokba. A mappákat legalább két alkalmazás összevonásával hozhatjuk létre és legfeljebb 12 alkalmazást tárolhatunk bennük. Funkcionalitásukat tekintve maguk az ikonok nem sok mindenre képesek, hiszen funkciójuktól függően legfeljebb egyetlen számot képesek kimutatni a jobb felső sarkukban, így láthatjuk például az elmulasztott hívásainkat, olvasatlan üzeneteinket, esetleg a Facebook értesítéseink számát. Mindezt a „puritánságot" némileg ellensúlyozza az iOS notification (értesítés)



Notifications menü az iOS 5 rendszer alatt, minden elszalasztott információ egy helyre gyűjtve.

rendszere, amely a legutolsó aktivitást (SMS, Facebook- vagy Twitter üzenet, elmulasztott hívás, stb.) minden esetben a képernyőn tartja egy push notification ablak formájában, illetve ha több különféle értesítés is érkezik, akkor a rendszer egy jól átlátható listába szedi az értesítéseinket, mi pedig egyetlen függőleges mozdulattal hozzájuthatunk ehhez a listához, méghozzá tematikusan összefűzve, akár napokra visszamenőleg is.

Az iOS megoldásával szemben a Windows Phone 7-ben két, egymás mellett lévő képernyőt kapunk, melyek közül a jobb oldali listás elrendezésben tartalmazza az összes telepített alkalmazást (ha jól sok lenne belőlük, akkor a kezdőbetűkre ide-oda ugrálhatunk, mappa létrehozására nincs lehetőségünk), míg a bal oldalin csak az általunk fontosnak vélt programok, illetve egyéb dolgok kapnak helyet. A jobb oldali képernyővel ellentétben itt ún. élőcsempés nézettel találjuk szembe magunkat, amely röviden egy több soros ikonos elrendezést jelent, soronként két nagy ikonnal (némely alkalmazások képesek egy egész sort is elfoglalni). Az „élő" mivoltuk abban rejlik, hogy az iOS-es alkalmazásokkal ellentétben képesek plusz információk megjelenítésére is (például a Facebook programnál az utolsó értesítés szövegét, stb.), nem csak számok szerepelhetnek rajtuk. Ahhoz ugyanakkor, hogy tényleg élőnek tűnjenek ezek a csempék, a Microsoft animációkat épített be a rendszerbe, melynek segítségével nem csak

A Windows Phone 7 a fiatal kora ellenére is egyre népszerűbb mobil operációs rendszer.

a felhasználói élményt növelték, de lehetővé tették, hogy egy csempének mindkét oldalát felhasználhassák. Szintén a WP7 malmára hajtja a vizet, hogy gyakorlatilag bármit kitűzhetünk a főképernyőre, akár egy kontaktot, akár egy dokumentumot, akár a kedvenc albumunkat. A lehetőségek tárháza véges, mégis néha végtelennek tűnik.

AZ ÉN TELEFONOM, AZ ÉN HÁTTEREM

Mindezek ellenére mégis az iPhone-on futó rendszer tűnik inkább olyannak, amit a felhasználó szívesen nyomkod egész nap és ez nem magának a rendszernek, hanem inkább egy apró, ám annál fájóbb hiányosságnak köszönhető a Windows Phone 7 részéről. Ez nem más, mint a háttérkép, vagyis annak hiánya. Míg iOS alatt mind a lezárt, mind a fő képernyőre külön-külön tehetünk háttérképet, addig WP7-nél kizárólag előbbire van lehetőségünk. A két oldalból álló főképernyő vagy fekete, vagy fehér hátteret kaphat, a csempék, illetve ikonokhoz pedig számos szín választható. Erre a részre igazán ráférne egy alaposabb ráncfelvarrás, ugyanis már rövid használat után is elfogja az embert a sivárság érzete. Egy élő háttérkép fényévekkel javítana a felhasználói élményen, de ez az iOS esetében is elmondható, hiszen ez a feature onnan is hiányzik.

ALKALMAZÁSOK ÉS FELHŐK

A gyárilag telepített alkalmazások közül van, amely az egyikről, van, amely a másikról hiányzik, gyakorlatilag mindent pótolhatunk egy pár kattintással az adott platformhoz tartozó alkalmazásboltból.

Ami viszont fontos, hogy a Microsoft a WP7-be egy teljesen alap funkciókra képes Office-t integrált, amellyel nem csak megnézni, de szerkeszteni is tudjuk a megfelelő dokumentumokat, illetve táblázatokat. Az irodai csomag legnagyobb előnye, hogy ingyen van, ugyanis funkcióit annyira limitálták, hogy például már egy mezei grafikont se tudott megjeleníteni, amelyet 2010-es Excelben készítettünk. A pdf olvasó érezhetően lassabban fut a Microsoft rendszerén, igaz, ott utólagosan telepített Acrobat Readerről beszélünk, míg iOS-nél ez a képesség integrálásra került a rendszerbe. Az iPhone-okra megvásárolható

A mobil Windows rendszer egyik nagy előnye, hogy a kezelőfelület egyéni ízlés szerint variálható, a kezdőlapra kirakhatjuk a kedvenc alkalmazásunkat, vagy akár a legfontosabb hívószámokat is. Háttérkép kiválasztására viszont egyelőre nincs lehetőség.

mobil iWork ha nem is kápráztat el minket az asztali verzió funkcióival, lényegesen többet tud, mint a redmondiak ingyenes Office-a. Mind az Apple, mind a Microsoft lehetőséget nyújt, hogy a megfelelő programokban elkészített fájlokat a saját felhő alapú szolgáltatásukat felhasználva tároljuk (ez a Microsoftnál a Skydrive-ot, az Apple-nél az iCloud-ot jelenti). Fontos tudnunk, hogy míg a Skydrive-on tárolt dolgokhoz egy külön alkalmazás segítségével hozzáférünk iOS alatt is, az iCloudban tárolt cuccokat nem tudjuk elérni Windows-os telefonokról.

MÁSOLÁS, BEILLESZTÉS, BÖNGÉSZÉS

Eltérő módon, de mindkét rendszerben jelen van a klasszikus másolás-beillesztés funkció. Míg WP7-nél ez csak bizonyos helyeken működik és csupán egész szavakat jelölhetünk ki, addig iOS alatt gyakorlatilag bárhonnan kimásolhatunk információkat. Plusz pont, a szavakat akár betűnként is másolhatjuk, illetve lehetőségünk van kivágásra is, valamint ha kijelöltünk egy teljes szót, akkor a beépített értelmező szótár képes elemezni azt és egy csinos ablakban megjeleníteni, mit is takar valójában a kijelölt kifejezés (a szoftver magyarul egyelőre nem tud). A hangvezérlés mindkét eszközön egyaránt jól működik, de látszik, hogy az Apple a Siri névre keresztelt megoldásba sokkal több időt fektetett, mint a Microsoft. Akiknél fel se merülhet, hogy iOS helyett más rendszert használjanak, azok a vakok és gyengén látók. Számukra az Apple annyi hasznos funkciót épített be a rendszerbe, hogy felsorolni is nehéz lenne (egyedi rezgések, inverz színek, egyéni multitouch funkciók, stb.).

Multitaskingra mindkét rendszernél lehetőségünk van, de a Windows Phone esetében legfeljebb az utolsó öt megnyitott alkalmazás futhat a háttérben, ennél több egyidejű kezelésére a rendszer nem ad módot. Ha megnyitjuk a hatodikat, akkor a legrégebb óta nem használt program megy a levesbe. Az iOS-ben nincs korlátozva a háttérben

WP7 GARANCIA

Ha Windows Phone 7-es telefont veszel, ezeket biztos tudja majd:

- 480×800 pixeles felbontás
- kapacitív multitouch érintőkijelző
- min. 1 GHz-es Cortex A8 alapú processzor
- min. 256 MB RAM
- DirectX9-es grafikus kártya
- legalább 8 GB tárhely
- gyorsulás-, közelség- és fényérzékelő
- FM rádió
- A-GPS
- digitális iránytű
- min. 5 Mpixeles kamera
- HD videó felvételi lehetőség

Az Apple eszközein pontosan nyomon követhető, hogy mennyi adat ment ki és jött be.

futó programok száma, ám ha túl sok alkalmazás „zsúfolódik be", az a rendszer érezhető lassulásához vezethet – szerencsére a home gomb kétszeri megnyomásával azonnal bejuthatunk az éppen futó programokat muttaó menübe, és kedvünkre kikapcsolhatjuk azokat, amelyekre nincs szükségünk. A mobil internetezők számára szomorú hír lehet, hogy a WP7 jelenlegi verziója nem képes az adatforgalom számlálására, így csak a szolgáltatóktól kapott SMS-ekből értesülhetünk róla, éppen hol járunk. Ugyanez az iOS alatt jól nyomon követhető, a készülék egyaránt mutatja a küldött és fogadott adatforgalmat, és a számláló bármikor nullázható is, így ha a hónap elején reseteljük a mutatót, akkor könnyen nyomon követhető, hogy megközelítettük-e a tarifacsomagunkba foglalt adatmennyiséget.

A böngészés terén sok különbség nincs a két rendszer között, mind a mobil Safari, mind a mobil Internet Explorer támogatja a HTML5-öt és nélkülözni kényszerül a Silverlight-ot, illetve a flash-t. Szinte magától értetődik, hogy lehetőségünk van kedvencek létrehozására, illetve a több lapos böngészés is megoldott kérdés. Ami az iOS 5-ös verziójában újdonságként bekerült a rendszerbe az az ún. Reading List, amely egy pici ikont is kapott a címsávban. A funkció lényege, hogy egy kattintással megjelölhetjük azokat az oldalakat, amelyeket el szeretnénk olvasni, de nem azonnal, hanem majd valamikor később. Gyakorlatilag egy egyéni kedvencek mappáról van szó bizonyos értelemben, amelyet ráadásul szinkronizálni is tudunk az asztali operációs rendszerekkel, így nem kötelező a mobil készüléken elolvasni a listában szereplő cikkeket, stb.

Sajnos a mostani újságba csak ennyi fért, viszont ne keseredjetek el, ugyanis a következő számban átvesszük a multimédiás képességeket, továbbá főszerephez jutnak a különböző üzenetküldési funkciók, illetve közösségi oldalak is.

Kingston Wi-Drive

Vezeték nélküli háttértár almásoknak

Közhely, de a tabletek és az okostelefonok egyre inkább a mindennapok részét képezik, egyaránt használjuk őket a munkában és a hétköznapi ügyeink során. Miközben a lehetőségek egyre bővülnek, az ember olykor-olykor azon kapja magát, hogy az alap memóriakapacitás már nem elégíti ki az igényeit. Az Apple-termékek tulajdonosai viszont örülhetnek, ugyanis a Kingston Technology egyik legújabb terméke kényelmes megoldást biztosít a szűkös tárhely problémájára.

A Kingston Wi-Drive névre keresztelt készüléke lényegében egy mobil flashdrive, amelynek különlegessége, hogy beépített Wifi-adóval rendelkezik, és a különböző Apple-termékek (iPad, iPhone 3G/3GS/4/4S, iPod Touch újabb változatai) a készülék által biztosított jelen keresztül férhetnek hozzá a Wi-Drive-on tárolt különböző adatokhoz. Ezek lehetnek képek, videók, zenék vagy dokumentumok (doc, xls, pdf, stb.). A leginkább egy régebbi iPhone-ra hasonlító készüléket tehát nem kell fizikálisan összekötni az Apple eszközökkel, ráadásul egyidejűleg akár három készülékkel is elérhetjük a meghajtón található tartalmakat.

HASZNÁLAT KÖZBEN

A Wi-Drive dobozát kinyitva korszerű puritánsággal találkozunk, a csomagolás eltávolítását követően egy használati útmutató, egy USB/miniUSB-kábel és maga a drive kerül a kezünkbe. Az eszközt a kapott kábellel csatlakoztathatjuk PC-hez vagy Mac-hez, és miután a gép felismerte a készüléket (külön meghajtó a rendszerfile-oknak, és az általunk használható tárhelynek), kedvünkre másolhatjuk át az ilyen-olyan tartalmakat a Wi-Drive-ra. Ha ezzel megvagyunk, akkor a csatlakoztatni kívánt eszközökkel irány az App Store, ahonnan ingyenesen letölthető a Wi-Drive nevű alkalmazás – „beszerzése" kötelező, hiszen ezen program nélkül nincs lehetőségünk az átmásolt tartalmaink elérésére.

INNOVATÍV ÉS PRAKTIKUS MEGOLDÁS TÁRHELY-PROBLÉMÁKKAL KÜZDŐ MOBILESZKÖZ FELHASZNÁLÓKNAK, IGAZ, EGYELŐRE CSAK AZ APPLE TERMÉKEK SZEGMENSÉBEN

A villámgyors telepítési procedúrát követően a Wi-Drive-on található egyetlen gombbal be kell üzemelnünk a WiFi adót (a rendszer nagyjából fél perc alatt válik „üzemképessé", amit egy kéken villogó led jelez), majd a mobil eszközünkön bekapcsolni a vezeték nélküli hálózatok elérését, és a megjelenő opciók közül kiválasztani a Wi-Drive névre keresztelt jelet. Ezt követően a korábban telepített applikációba belépve a két eszköz azonnal felismeri egymást, mi pedig kedvünkre tallózhatunk a korábban átmásolt tartalmak között. Hallgathatjuk a zenéinket, nézegethetjük a fotókat és a dokumentumokat, vagy akár egy filmet is megtekinthetünk, ha éppen erre adódik lehetőségünk, mindeközben pedig nem kell attól tartanunk, hogy illetéktelenek is hozzáférnek az adatainkhoz, hiszen a titkosításról WPA/WEP gondoskodik – ezt az első használat alkalmával érdemes is azonnal beállítani a Wi-Drive applikáció Settings menüpontjában. A Wifin keresztül aztán nem csak megtekinthetjük, de két ujjmozdulat segítségével akár törölhetjük is a file-okat, vagy akár át is másolhatjuk őket az Apple eszközeinkre, sőt, 10 MB-os határig arra is lehetőség van, hogy emailhez csatoljuk a kívánt állományokat.

A csomagolás láttán az ember azonnal az Apple-termékekre asszociál.

KINEK JÓ?

Már a Wi-Drive legolcsóbb, 16 GB-nyi tárhelyet biztosító változata sem olcsó mulatság (nagyjából 23-24.000 Ft), így a meglehetősen izgalmas technikai megoldás ellenére is elgondolkodik az ember, hogy mégis kinek érheti meg beszerezni egy ilyen mobil „tárhelyet". Elsősorban természetesen azoknak, akik rendelkeznek valamilyen kompatibilis termékkel, ráadásul a közvetlen környezetükben is található még néhány hasonló eszköz. Egy olyan cégben vagy családban, ahol többen is rendelkeznek valamilyen Apple kütyüvel, megérheti a befektetés, hiszen egy családi- vagy üzleti út során egyszerre akár többen is hozzáférhetnek a képekhez, videókhoz, dokumentumokhoz (akár szórakozás, akár munka céljából), és manapság már az sem életidegen szituáció, ha valaki egy iPaden tart bemutatót egy kisebb csoportnak. Ilyen esetben pedig egyáltalán nem hátrány, ha egyszerűen, villámgyorsan és mindenféle zavaró kábelek nélkül hozzá lehet férni a képekhez, videókhoz, táblázatokhoz vagy akár komplett prezentációkhoz. De persze nem kell az üzleti életben mozogni ahhoz, hogy a Wi-Drive egy praktikus eszköz legyen, hiszen a segítségével egy jól sikerült nyaralást követően akár egyszerre három barátunknak is meg tudjuk mutatni a fotóinkat, anélkül, hogy egymás kezéből kapkodnák ki a képeket tároló eszközt.

A Wi-Drive kezelőfelülete egyszerű, praktikus és könnyen használható.

A JÖVŐ KAPUJA

A Wi-Drive mindenképpen egy előremutató, innovatív eszköz, amely a megfelelő kezekben tényleg hasznos társ lehet a mindennapokban. A beépített akkumulátor maximum négy órán keresztül képes a Wifi-kapcsolat fenntartására (a töltést az USB csatlakozón keresztül végezhetjük el), az eszközök közötti kommunikáció villámgyors, egy normális minőségű videó lejátszása sem okoz neki gondot, és a támogatott file-formátumok skálája is megfelelőnek mondható. A Wi-Drive a következő kiterjesztésű tartalmakkal birkózik meg gond nélkül: AAC, MP3, WAV, m4v, mp4, mov, M-jpeg, jpg, bmp, tiff, pdf, doc, docx, ppt, pptx, txt, rtf, xls. A készülék jelenleg 16 és 32 GB-os változatban kapható, de várható a 64 GB-os kiszerelés is, ráadásul már létezik beta driver az Androidhoz is, így a Wi-Drive nem sokáig lesz az Apple-felhasználók privilégiuma.

ASUS G53SX-S1146 notebook

VILLÁMGYORS NEHÉZBOMBÁZÓ

Gamer laptopot vásárolni, illetve ehhez tanácsot adni kemény dió: a hordozhatóság árát keményen meg kell fizetni, ráadásul egy ilyen gép nem fél évre kell, hanem inkább kettőre-háromra, ami a mai számítástechnikában egy évszázadnak tűnhet.

Az Asusnak most lehet egy olyan válasza, ami sokakat érdekelhet. A külsőre az amerikai lopakodókat másoló notebook ugyanis mindent tartalmaz, amire a mai játékok futtatásához szükség van, mégsem szalad el túlságosan az árcímkét viselő ló. Az Intel Core i5 2340M típusjelű processzor

LED-es háttérvilágítást kapott a billentyűzet is – ha zavar, egy gombnyomással kikapcsolható

alapjáraton 2,4 GHz-en ketyeg, a rendszer és a rajta futtatott játékok memóriaéhségét 4 GB RAM próbálja csitítani (összesen 16 GB-ra bővíthető). A videokártyán újított az Asus: a

LOPAKODÓ

A formatervezett külső repülőgépre emlékeztető külseje nem puszta áldozat a dizájn oltárán: a két „légbeömlő nyílás" a gép hátuljának jobb és bal oldalán a processzor és a GPU hűtéséhez szükséges, és a gyakorlati tapasztalat alapján igencsak jó ötlet volt ez a mérnököktől. Sem a más gépeknél tapasztalható melegedés, sem a zajterhelés nem jelentett gondot a teszt során, sőt, a G53SX nemcsak a gamer notebookok között hűvös és csendes, de az általános célú, jóval kisebb teljesítményű ölgépekkel szemben sincs szégyellnivalója. Tömege és mérete alapján a nehézsúly alján helyezném el a gépet, 3,6 kilója mellé átlagos notebook-méreteket kapunk, a megítélésen sokat dob az ajándékba kapott hátitáska. Hat cellás, 5200 mAh-s akkuja nagyjából 2,5 órát bír átlagos, „irodai" felhasználáskor, filmnézéskor kis szerencsével még láthatjuk egy 100 perces mozi stáblistáját, játék közben azonban vagy gyorsan végzünk, vagy keresünk egy konnektort – a gép a teszt alatt nagyjából 40-60 percet futott egy feltöltéssel.

MŰSZAKI ADATOK

- **15,6" kijelző**
- **1920×1080 felbontás**
- **Intel Core i5 2430 M**
- **4 GB RAM**
- **500 GB HDD**
- **NVIDIA Geforce GTX 560 M, 2 GB**
- **Extrák: Hátizsák, Razer Abysuss gamer egér**

egészen egyértelmű. A futtatott programok egy része a tökéletesnél is jobban szalad, az egy-két évvel ezelőtti játékok, illetve az akkoriban született motorokat használó címek a kifejezetten kellemes 40-70 FPS közötti sávban mozogtak. Főleg a DirectX 9-es vagy 10-es játékok teljesítettek jól, de a S.T.A.L.K.E.R Call of Pripyat 48-as átlagot hozott DX11-en, ultra beállítások mellett is, és hasonló értéket kaptunk a Deus Ex: HR és a Dead Island mérésekor is (bár ez utóbbit már a „legjobb teljesítmény" módban indítottuk el). A helyzet nem ennyire jó a Battlefield 3 – Crysis 2 – Metro 2033 triumvirátus esetében, bár a G53SX itt sem vall kudarcot. Ezeknél a játékoknál is sikerült optimális beállítások mellett izzadtságos 25 és 35 FPS között tartani a mutatót, de érezhető volt, hogy valahol errefelé vannak az amúgy igen potens GTX 560M határai – szerencsére 1600x900-as felbontásra váltva nagyot javult az eredmény, sima HD-ben, vagyis 1280x720-ban pedig a minőséget befolyásoló részletesség-csúszkákat is feljebb tolhattuk anélkül, hogy szépen illusztrált képregénnyé változtak volna a játékok.

A POFÁS KÜLSŐ IGAZI SZÖRNYETEGET REJT: A G53SX A KIPRÓBÁLT JÁTÉKOK MINDEGYIKÉVEL KÖNNYEDÉN ELBÁNT, FULL HD-BAN

G53-sorozat korábbi, SW kódjelű tagjaiban a GTX 460M volt, most a 2GB memóriával szerelt (emelt órajelen futó) Geforce GTX 560M-et kapjuk. Ez azonban nem feltétlenül a legjobb választás, a 128-bites memória-sávszélesség az a szűk keresztmetszet, ami egy-másfél év múlva jelentkezik majd csak igazán (bár a 1,5 vagy 3 GB-tal szerelt, 192 bites GPU-k valószínűleg a notebook árán dobtak volna akkorát, hogy a gyártó ne azok mellett döntsön). Háttértárból egy névleg 500, valójában 465 GB-os, 5400-at pörgő jut, optikai meghajtóból pedig annak ellenére csak DVD került a gépbe, hogy a 15,6 hüvelykes képernyő natív Full HD felbontásra képes. Természetesen az Asus kínálatában létezik Blu-ray olvasóval szerelt változat is a G53SX-sorozaton belül, azonban a fenti konfiguráció elfogadható kompromisszum, ha valaki 300 000 forint környékén keres magának játékra tökéletesen alkalmas hordozható gépet.

ÉSSZERŰ KOMPROMISSZUMOK

A natív Full HD-ra képes notebookoknál mindig az a legnagyobb kérdés, hogy vajon képes lesz-e a hardver többi része kiszolgálni azt a felbontást, ami nem egyszer még az asztali gamer konfigurációkat is megfekteti. Nos, a válasz a G53SX esetében

A gép hátulján elhelyezett „légbeömlők" kitűnően hűtik a CPU-t és a GPU-t

OLCSÓ HÚSNAK FINOM LEVE

Ahogy korábban már írtam, a G53SX hoz pár áldozatot a költséghatékonyság oltárán: a Blu-ray hiánya, illetve az erős, de nem a legerősebb GPU problematikája mellett további érdekesség, hogy a notebookban van egy plusz SATA hely – anélkül szerelhetünk hát SSD-t a rendszerbe, hogy az optikai meghajtóval babrálnunk kellene. Véleményem szerint igencsak érdemes kitölteni a foghíjas belsőt, a SATA III 6 GBps felületre dugott SSD sokat javíthat az amúgy sem lassú gép teljesítményén – tekintve, hogy ez az eszköz a jövőben egyre olcsóbbá válik, talán pont ez lehet az, aminek mentén másfél év múlva relatíve kis befektetéssel új lendületet adhatunk az addigra már nem túl friss, de még nem is véglegesen elgyengült gépünknek.

A leggyorsabb PC, ami mindenkinek drága

x86 – csúcsra járatva

Az asztali gépek Ferrarijába nem nehéz belekötni, de nem érdemes: bárhonnan is nézzük, messze a leggyorsabb, és teszi mindezt nyers erőből – feltéve, hogy van felesleges néhány milliónk új PC-re.

Már jó ideje bebetonozta magát az Intel a felsőkategóriás PC-k világában (is), méghozzá a már igen elavultnak tekinthető, mégis mindmáig erős és kompetens platformnak tekinthető LGA1366-tal. A megjelenésétől egészen a lekapcsolásáig veretlen platformhoz csupán egyetlen chipkészlet készült, és az Intel a processzoroknál is csupán egy komolyabb frissítést eszközölt, ám ez a kiépítés még így sem talált kihívóra. Azaz néhány évre rá, 2011-ben a közép-felsőkategóriába szánt Sandy Bridge Core i7 azért utolérte az LGA1366-ot, és a Core i7-980X 200 ezer forintos árának töredékéért kínált már közel ugyanolyan teljesítményt. Ez – na meg a Bulldozerről érkező, kezdetben igen pozitív pletykák – elegendőnek bizonyultak ahhoz, hogy az Intel végre frissítse luxus PC platformját, így megszületett az LGA2011, ami mindenben rátesz egy lapáttal elődjére, beleértve teljesítményt, szolgáltatásokat, na meg persze az árat is.

JELLEMZŐK ÉS TESZTEREDMÉNYEK			
TERMÉK	**Intel Core i7-3960X**	**Intel Core i7-980X**	**Intel Core i7-2600k**
Műszaki adatok			
Gyártástechnológia, kódnév, foglalat	Sandy Bridge-E, 32 nm, LGA2011	Gulftown, 32nm, LGA1366	Sandy Bridge, 32 nm, LGA1155
CPU órajele (alap/turbó)	3,3/3,9 GHz	3,33/3,6 GHz	3,4/3,8 GHz
L3 gyorsítótár	15 MB	12 MB	8 MB
Maximális fogyasztás	130 W	130 W	95 W
Mérési eredmények			
PCMark 7 x64	5145 pont	4933 pont	5027 pont
Crysis 720p, LQ, CPU	269,5 fps	235,1 fps	219,9 fps
Resident Evil 5 720p, LQ	224 fps	198,5 fps	193 fps
WinRAR	4313 kB/s	3733 kB/s	3542 kB/s
CineBench 11.5 xCPU	10,59 pont	8,9 pont	6,9 pont
Videókódolás	179,3 fps	163,4 fps	154,6 fps
F1 2011	109 fps	108 fps	100 fps
Deus Ex: HR	98,3 fps	97,5 fps	96,3 fps
Battlefield 3	68 fps	67,7 fps	69,3 fps
Civilization V	4593 pont	4433 pont	4568 pont
3DMark 11 Performance	P6844 pont	P6675 pont	P6631 pont

SANDY BRIDGE E – ÚJRA A TRÓNON, ERŐSZAKKAL

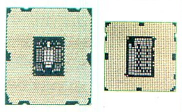
Az Intel hatalmas fejlesztéseket végzett az elmúlt időszakban az x86-os platformon, ami alapjaiban változtatta meg a komplett PC-s ipart. A mai processzorok alacsony fogyasztása és kiváló teljesítménye új platformok, felhasználási területek előtt nyitotta meg a kapukat, ám néha még a chipóriás is lehet lusta – a Sandy Bridge E egy ilyen eset. A 32 nm-es gyártástechnológiával készült, semmivel sem kompatibilis, teljesen új foglalatba illeszkedő processzor mikroarchitektúrális szinten egyszerűen nem hoz újdonságot, vagyis IPC (Instructions Per Clock – Végrehajtott műveletek száma/másodperc) mutatója nem jobb, mint az LGA1155-ös Sandy Bridge-ek (SNB) esetében. Mivel luxus platform készült, mégis szükség volt a teljesítményre, ezért az Intel 6 darab Sandy Bridge kódnevű, második generációs CPU magot pakolt egyetlen tokba, ám hogy a lapkaméret ne legyen túlzottan nagy, az integrált videovezérlőt kiradírozta onnan. Erre – a fejlesztők szerint – egy ilyen kategóriájú gépnél egyszerűen nincsen szükség, és bár a Quick Sync hasznos lett volna itt is, ezt külön nem lehetett integrálni a jelenlegi felépítés megtartása mellett. Adott hát a hat processzormag, amihez asztali gépeknél eddig soha nem látott memória-alrendszert adott az Intel. A lapkára integrálva kapunk egy négycsatornás, DDR3-1600-as memóriavezérlőt, ami egyben azt is jelenti, hogy a teljes sávszélesség kihasználásához négy DDR3 modulra lesz szükségünk. A lapkán található, utolsó szintű (L3) gyorsítótár mérete is tovább nőtt, így már 15 MB-nyi szupergyors, osztott memória áll a magok rendelkezésére.

A második generációs Core i CPU-knál elérhető összes szolgáltatást is megkapjuk az új Core i7-es modelleknél, így a

virtualizáció és a titkosítás hardveres támogatását, valamint AVX-et is. Az új CPU-k a Hyper-Threading technológiát is támogatják, így kereken 12 programszálat képesek egy időben feldolgozni. Ehhez jön még a Turbó mód, abból is a 2.0-ás változat, amivel a csúcskategóriás, alapból 3,3 GHz-en járó Core i7-3960X-es CPU egészen 3,9 GHz-ig képes gyorsulni. A CPU-ba került még egy PCI Express vezérlő, ami immáron PCIe 3.0 kompatibilis, és a CPU képes a 40 szálat akár három részre is leosztani, hogy igazán komoly, többkártyás VGA-alrendszert építhessünk ki.

Sem most, sem a közeli jövőben nem jelenik meg olyan játék, ami megfektetné az új platformot – a kérdés, hogy megéri-e?

A felépítésből egyértelműen látszik a nyers erő alkalmazása, ám mindez csak a sztori egyik fele – új processzorhoz új alap is kell: ez lett az LGA2011. Az X58-as LGA1366 mintájára ehhez is egyetlen chipkészlettel készült az Intel, amit X79 jelöléssel látott el. Ha az X58-cal hasonlítjuk ezt össze, sok újdonságot és extra szolgáltatást kapunk, ám egy fejlett Z68/P67-es modellhez hasonlítva már korántsem olyan nagy az eltérés. Ezt persze a gyártók igyekeznek ellensúlyozni, így amire a chipkészlet nem képes, azt külön vezérlőchipekkel oldják meg, legyen szó akár másodlagos SATA6G RAID vezérlőről, USB 3.0-áról, vagy éppen dupla LAN-ról. Az alaplapgyártók mindezek mellé adnak még számtalan extra szolgáltatást, szinte kivétel nélkül, mindegyik lapon grafikus BIOS fogad minket és a tuning is alapértelmezett.


Az új és a régi – nemcsak a processzor mérete változott, az árban is nagy a különbség

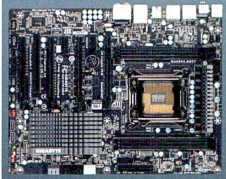
KIS LÉPÉS, TÁTONGÓ ÁRSZAKADÉK

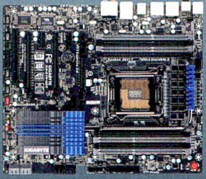
Sokakban felmerülhet a kérdés, mennyit kell fizetni azért, hogy miénk legyen a világ leggyorsabb asztali PC platformja, és mivel ad ez többet számunkra, mint az elérhető árú LGA1155. Nos, a Sandy Bridge E-vel kapcsolatban azonnal le kell szögeznünk, hogy az ár/érték arányt és az árcédulákat nem szabad figyelni: az alaplapok méregdrágák, a processzorok még ennél is többe kerülnek, nem is beszélve arról, hogy a platform kiegészítő komponenseire is sokat kell majd költenünk – vegyük csak példának a négycsatornás memória-kiépítést.

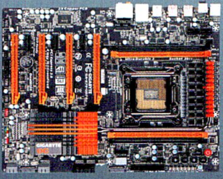
Amit végkép nem szabad, az a Core i7-2600K és mondjuk a Core i7-3960X összehasonlítása. A Core i7-3960X vita nélkül a leggyorsabb, ez nem is kérdéses. A több programszálra optimalizált programok szárnyalnak az új processzoron, a játékok megakadás nélkül, full HD-ben hasítanak, egyszerűen nincs olyan alkalmazás, amivel megfoghatnánk az LGA2011-es platformot. A gond az, hogy mindez szinte szóról szóra elmondható az LGA1155-ös Core i7-2600-ról is. Persze videotömörítés, -szerkesztés, -renderelés és egyebek esetén egyértelműen sokat jelent az extra két processzormag, a nagyobb L3 cache és a masszív memória-alrendszer is, de mindez nem indokolja a többszörösen magasabb árat. Aki játékra tervezne ilyen gépet építeni, annak azt a tanácsot tudjuk adni, hogy egy videokártyával ne tegye: egyszerűen még a kétutas GTX 580 SLI rendszert is képes kiszolgálni egy Core i7-2600. Ha azonban Quad SLI/CrossFireX-ben gondolkodunk, mondjuk az új generációs HD7970/GTX680-as modelleket bevetve, ne is gondolkozzunk, válasszuk az LGA2011-et, és a pénztárnál csukott szemmel adjuk oda arany VISA kártyánkat, meg a tetszőleges oldali vesénket.

Az új processzor memóriavezérlésének sebességét csak négy RAM-modul esetén tudjuk kihasználni

GIGABYTE X79-UD SZÉRIA AZ ARANY KÖZÉPÚT


X79-UD3


X79-UD5


X79-UD7

3D-s alaplapokat készített a Gigabyte – vagyis az X79-es lapjait ezzel reklámozta. A 3D konkrétan a BIOS-t jelenti, ami végre valahára a Gigabyte lapjain is UEFI lett grafikus kezelőfelülettel.

A dizájn itt egyértelműen a 3D-t imitálja, de azért DirectX 11-es effektekre ne számítsunk. Szerencsére továbbra is a kezelhetőséget tartotta szem előtt a Gigabyte fejlesztőcsapata, így azt kell, hogy mondjuk, az új BIOS egészen jól sikerült, és a grafikus felület a valóban könnyebbé teszi a navigálást. A sebesség már nem ennyire jó, sajnos az animációk és az ablakváltások nem túl gyorsak és néhol akadoznak is, de ez a későbbi verziókkal sokat javulhat. Az X79-es UD szériában három modellel indul harcba a Gigabyte, amik közül a legolcsóbb és legegyszerűbb az UD3. Itt be kell érnünk 4 DIMM foglalattal, valamint az extrák is takarékon vannak, de ettől a lap még kiválóan megépített és természetesen tuningra is kapható, ahogy a fontosabb extrákat (pl. USB 3.0) itt is megtaláljuk. Az UD5-ön már mind a 8 DIMM memóriafoglalatot megtaláljuk, ám cserébe ez a lap nagyobb is lett, pontosan E-ATX formátumú, amire a házválasztásnál mindenképpen figyelnünk kell. Itt 3 utas SLI-t és CrossFireX-et is használhatunk, elegendő USB 3.0 és SATA6G áll rendelkezésünkre, valamint kapunk egy Wi-Fi N-es kiegészítő kártyát a zsinórnélküli LAN-hoz.

Ha sok-sok, tuningra specializált alaplapi nyomógombot is szeretnénk, válasszuk az UD7-es modellt, ha pedig első osztályú LAN vezérlőt és hangkártyát, dizájnos hűtést és minden tekintetben a non plus ultrát keressük, a G1.Assassin 2-re is költhetjük pénzünket.

ÁLOMPC

GURU

2012 A PC ÉVE

A tavalyi évben látványosan erősödött a PC-s játékpiac, és úgy néz ki, 2012 még néhány lapáttal rátesz minderre (Diablo III, valaki?). Ez a játékPC-k iránti keresletet is alaposan felélénkíti, amit sok új termékkel várnak a hardvergyártók. Mindenképpen érdemes odafigyelni a két fő komponens, a CPU és a GPU piacain hamarosan megérkező új generációkra – még nagyobb teljesítmény, új szabványok, alacsonyabb fogyasztás és elérhető(bb) árak. A platformok egyelőre nem sokat változnak, vagyis CPU-kból rengeteg új érkezik már az év első felében, azonban az Intel LGA1155 és az AMD AM3+ még jó darabig velünk lesznek. Az Intel új csúcsragadozójáról, az LGA2011-ről sem szabad megfeledkezni, de akit az is érdekel, a végén milyen árcédula lesz PC-jén, az a közelébe se merészkedjen a luxusplatformnak.

BASIC

Az újévben alapkonfigunknál úgy döntöttünk, kicsit átpártolunk a másik oldalra, és egy olcsó, Inteles gépet építünk. Sajnos Core i3-as CPU-val az ár nagyon elszaladt volna, a videokártya és a HDD miatt így is alaposan túllőttünk a 100 ezres határon. Processzornak egy kétmagos, Sandy Bridge alapokra építkező G860-as modellt választottunk, ami azért szépen meg fogja hajtani az idei játékainkat is. Alaplapnak egy H67-es lapot választottunk, amin minden fontos szolgáltatást megtalálunk. A videokártyán nem változtattunk, ezzel a GPU-val és 1 GB fedélzeti tárolóval nem érhet meglepetés, amikor megjelenik a Diablo III.

Alaplap	ASRock H67M	22 900 Ft
Processzor	Intel Pentium G860	24 300 Ft
CPU-hűtő	Gyári	
Memória	2× Kingmax 2 GB DDR3-1333MHz	6 600 Ft
Videokártya	MSI Radeon HD6770 1 GB	30 700 Ft
Merevlemez	Samsung 320 GB 7200rpm	18 900 Ft
SSD	-	
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 200 Ft
Ház	Gigabyte GZ-PB Fekete 420W	12 200 Ft
Táp	-	
Összesen		119 800 Ft

GAMER

Az Intel LGA1155-ös platform továbbra is a legjobb választás egy 200 ezer forint körüli konfigurációhoz. A Core i5-2400-as CPU kellően erős, az alaplapon minden szükségeset megtalálunk és a memóriából sem fogunk kifutni egyhamar. A végösszeget a videokártya dobja meg, de cserébe a GTX 560-nak semmi nem állhat útjába. A merevlemezből az árak miatt kénytelenek voltunk ismét egy egyszerűbb, de elfogadhatóan gyors modellt választani. Azt továbbra is csak javasolni tudjuk, hogy amennyiben rendelkezünk régebbről HDD-vel, inkább egy 64 GB-os SSD-t válasszunk új gépünkbe.

Alaplap	MSI P67A-C43	26 600 Ft
Processzor	INTEL Core i5-2400	50 700 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 11 Pro Rev. 2	2 800 Ft
Memória	2× Kingston 4 GB DDR3-1333MHz	11 000 Ft
Videokártya	MSI N560GTX 1 GB	51 800 Ft
Merevlemez	Samsung 320 GB 7200rpm	18 900 Ft
SSD	-	
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 200 Ft
Ház	THERMALTAKE Commander MS-I	12 900 Ft
Táp	Raptoxx Professional RT-500W	13 200 Ft
Összesen		192 100 Ft

ULTRA

Az alaplap nem a legfrissebb modell, de nem látjuk értelmét Z68-as chipkészletre váltani – sokkal drágább, és alig hoz hasznos extrát. A processzorhűtőt is leváltottuk, a Mugen 2 utódjára, amivel egészen biztosan nem lövünk mellé – csendes, és a tuningnál sem hagy cserben. Érdekes még a szigorúan adattárolásra választott merevlemez, amiből sikerült 500 GB-tal nagyobbat találni, a múlt havi 1 TB-osnál alig drágábban. A tápegységhez érdemes ragaszkodni, kiváló darab, a háznál pedig ezzel a modellel biztosan jól járunk, akinek azonban mégsem tetszik a dizájnja, nézzen szét mondjuk a Cooler Master háza táján.

Alaplap	ASUS P8P67 LE	29 800 Ft
Processzor	Intel Core i5-2500K	59 100 Ft
CPU-hűtő	Scythe Mugen 3	13 000 Ft
Memória	2× Kingston 4 GB HyperX Blu DDR3-1600	13 200 Ft
Videokártya	ASUS EAH6950 2 GB DirectCU II	75 100 Ft
Merevlemez	Samsung Green 1,5 TB 5400 rpm	30 600 Ft
SSD	OCZ Vertex 3 120GB	56 000 Ft
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 200 Ft
Ház	Thermaltake Dokker BlacX	17 400 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 V2	20 000 Ft
Összesen		318 400 Ft

SSD

Ha még valaki nem tapasztalta meg, mire képes egy PC SSD-vel, annak azt javasoljuk, valahol próbálja ki. Az SSD-k egyre jobban bebetonozzák helyüket a PC-s piacon, és a népszerűség növekedésével szerencsére áruk is egyre barátságosabb szintre csúszik be. A fejlődés is jól látható: az új generációs modelleknél a szolgáltatások és a sebesség is sokkal jobb, mint az egy évvel ezelőtti típusoknál, a kapacitás pedig, ha lassan is, de növekszik. A PC-jósok szerint az idei év elhozza az 1 TB-os SSD-ket, és megjelennek a gyors, mégis 1 dollár/GB árú modellek is.

OCZ
Vertex 3, 120 GB

56 000 Ft

ALTERNATÍVA **Kingston V200 64 GB** 27 100 Ft

VGA

A tavalyi, viszonylag csendes év után új videokártyával kezdte az idei évet az AMD. A Radeon HD7970 szakít az előző generáció felépítésével: a shaderek még inkább az általános felhasználásra lettek kihegyezve, a memória-alrendszer pedig eddig soha nem látott erejű, így nem is csoda, hogy az új modell páros lábbal rúgja le a trónon eddig helyet foglaló GeForce GTX 580-at. Amíg nem érkeznek meg a megfizethető modellek, addig érdemesebb a GTX 560-ra szavazni, ami szépen elvisz minden játékot Full HD-ben, de jó választás az olcsóbb HD6770-es Radeon, vagy a hasonló árú GTX 550 Ti is.

MSI
N560GTX 1 GB

51 800 Ft

ALTERNATÍVA **MSI Radeon HD6770 1 GB** 30 700 Ft

MONITOR

Egyre terjednek a passzív 3D-vel szerelt monitorok, amikhez végre olcsó és könnyű szemüveget használhatunk, ugyanakkor sokan az ilyen kijelzők 2D-s képével nincsenek tökéletesen megelégedve. Akinek szuper 2D-s képminőségre van szüksége, de ezért nem szeretne egészen a 160-180 ezres S-IPS-es panellal szerelt luxusmonitorok táboráig kalandozni, az válassza a Dell UltraSharp U2412M-et, ami igaz ugyan, hogy csak 6 biten kezeli a színeket (akár a TN panelek), ám ez szabad szemmel nem igazán látható, maga a monitor pedig kifogástalan minden tekintetben (nem mellékesen igen jó áron).

DELL
UltraSharp U2412M

81 900 Ft

ALTERNATÍVA **Samsung S24A300B** 48 300 Ft

MEREVLEMEZ

Szomorú hírünk van azok számára, akik mostanra időzítették tárolókapacitásuk kibővítését: az árak nemhogy csökkentek, de néhol még emelkedtek is. 20 ezer forintért manapság 320 GB-os modelleket szerezhetünk be, igaz, alig néhány ezer forinttal kerülnek csak többe az 500 GB-os HDD-k. 30 ezer forintnál jönnek az 1 TB-os modellek, és itt már akár 1,5 TB-os HDD-t is találhatunk kb. 1 TB-os áron. A 2 és 3 TB-os modellek egy nagy szakadék után következnek csak. Aki teheti, várjon, lesz ez jobb is hamarosan. Ha mégsem tud várni, figyelje a nagyobb áruházláncok akcióit, ahol el lehet csípni egészen jó áron külső merevlemezeket akár USB 3.0 csatlakozással.

SAMSUNG
320 GB 7200rpm

18 900 Ft

ALTERNATÍVA **WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm** 29 200 Ft

ALAPLAP

Intel vonalon a P67 még jó darabig ajánlott vétel lesz, bár az egyre erősebb Intel HD Graphics CPU-ba integrált GPU-val a hajszálnyit olcsóbb H67 is tökéletes választás. Most azonban nézzük meg az AMD Bulldozer processzorhoz szabott új AMD chipkészletet, a 900-as szériát. Az egyik belépő kategória itt a 970-es, amire a Gigabyte egy nagyon-nagyon jó alaplapot épített 970A-D3 jelzéssel. Semmi flancolás, semmi sallang, csak ami minden PC-s a gépében akar tudni: sok SATA6G, USB 3.0, szellős elrendezés és jó gyári extrák – ja és a legfontosabb, piszok jó ár.

GIGABYTE
A75M-S2V

17 900 Ft

ALTERNATÍVA **Asus P8P67 LE** 29 800 Ft

PROCESSZOR

Sok változás lesz processzorfronton 2012-ben, de szerencsére ez nem jár platformcserével, vagyis meglévő LGA1155-ös vagy AM3-as lapunkba egy BIOS frissítést követően egyszerűen beszerelhetjük a legújabb processzorokat. Intel-oldalon a harmadik generációs, 22 nm-es Ivy Bridge CPU-kra lehet számítani valamikor tavasszal, az AMD pedig a Bulldozert „rázza gatyába", valamint az FM1-es platformon készül bevezetni az új mikroarchitektúrát. Belépőszintű gépnél érdemes ez utóbbit választani, míg középkategóriában vita nélkül az Intel LGA1155-ös Core i modelljeiből válasszuk ki az igényünknek és pénztárcánknak leginkább megfelelőt.

INTEL
Core i5-2400

50 700 Ft

ALTERNATÍVA **AMD A6-3500** 20 200 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

BATTLEFIELD 3-HOZ GÉPFRISSÍTÉS

Szóval. A gépem paraméterei a következőek:
- AMD Athlon 64 X2 Dual Core Processore 5000+, 2612 Mhz
- 2048 MB Rendszermemória
- NVIDIA GeForce 8600 GT
- Windows 7 Ultimate

Na, mármost a MW3 és a Skyrim medium beállításokon még eldöcögnek, vagyis játékot nem zavaró lassúság vagy mikroszkópnyi akadások fordulnak csak elő. Viszont a BF3 már keményebb dió. Még mindent lowra húzva is élvezhetetlenül szaggat, akad/késik a hang satöbbi. Egy olyan javaslatra lenne szükségem, amivel a lehető legolcsóbban, a lehető legtovább tartó hatást érem el, vagyis újabb pár évig nyugodtan gamelhetek, nem félve a rendszerkövetelményektől. Köszönettel:

HUBBERA

A hangkésésből ítélve valószínűleg elérted a 2 GB rendszermemória határait. Szerencsére most elég jutányosan tudod bővíteni újabb 2 GB-tal a géped, feltéve, ha DDR3-mas modulokra van szükséged (a DDR2-es memóriák jelenleg háromszor annyiba kerülnek, mint az újabb DDR3-mas változatok, így egy 2 gigás modulért 3 helyett 8-9 ezret kell fizetni). A következő problémát a videokártya jelenti, amelynek sebessége és fedélzeti memóriája is karcsú már az új Battlefieldhez. Tekintettel arra, hogy a nem túl erős forintunk miatt a VGA árak (is) az egekbe szöktek, a nyár végén még 40 ezer forintért kínált Radeon HD6850-ért legalább 50 ezret kell fizetni jelen állás szerint, viszont a valamivel gyorsabb HD6870 csak pár ezressel drágább, így érdemes afelé tendálni.

GÉPVÁSÁRLÁS

Az újság nagyon jó, csak így tovább!!! Bár nagyon szeretem, nem sűrűn jutok hozzá, mivel külföldi vagyok. De attól még a régi számokat naponta olvasom:) (a legfrissebb, ami nálam van a 2010.12-es)

A mostani konfigurációm nem hogy elavult, de kőkorszaki, bár nem fontos, de leírom, csak hogy legyen min röhögni... AMD Semprom 2800+ 1.61 Ghz, 1024+512 MB RAM, Ati Radeon 9550/x1050 128 MB VRAM. 230W táp, 40GB HDD. De tuningnak köszönhetően elviszi a cod4-et kb. 30-40 fps-el. Ezen a gépen még az áldás se segít, így egy teljesen új konfigurációt vennék. Én erre gondoltam:
- Alaplap: LGA775 iG41 VGA, PCIe/DDR3/SATA2/GLAN/5.1
- Proci: Intel E3400 Celeron Dual Core, 1MB 64bit 2.6 GHz
- RAM: 4GB DDR3 (nem tudom a márka nevét de valszegkingston)
- HDD: 500 GB SATA
- VGA: Nvidia GeForce GT520 Leadtek 1GB/DDR3,/DVI/HDMI/D-Sub/64bit és egy 500W táp (ezt se tudom milyen modell).

Ez így komplettként vásárolható meg, de alkatrészt szabadon cserélhetek. Ezért kéne a segítségetek. nem tudom, mit lenne hasznos kicserélni, mit ajánlotok? A gép alapban csak játékokra, és multimédiára kellene. Pl. MW2, MW3, Skyrim, Crisys 2, Metro 2033 stb. Ja, és milyen operációs rendszert ajánlotok ? A Vistán kívül mindenre nyitott vagyok. A gép ÁFA nélkül 64.000 (lehet, hogy hihetetlen, de IGEN) HUF, a plusz keret max. 20.000 HUF lenne, ha lehet ennyiből egyáltalán még hozzáadni valamit. Jó ez a gép? Eltart majd 3-4 évig, mire hozzá kell majd nyúljak alkatrészt cserélni? Üdv.

BUNCOS

Az a szomorú hírem van, hogy az általad kiszemelt gép már most is elavultnak számít, nyilván nem annyira, mint a sajátod, de józan fejjel ma már nem szabad ilyen konfigurációt megvásárolni, ha az elsődleges célok között a játékok is szerepelnek. A processzort én egy Celeron G530-ra cserélném, amely ha nem is sokkal, de erősebb az általad kiszemelt példánynál, az árbeli differencia elhanyagolható, a hozzá való H61-es alaplap átlagosan 2-3 ezer forinttal kerül többe, mint a közel négy éves G41-esek. A videokártya gyakorlatilag már ma is csak a legalacsonyabb beállításokkal produkál elfogadható (nem élvezhető) sebességet a modern játékok alatt, így a cseréje ennek feltétlenül indokolt, a minimum szint egy Radeon HD6670 legyen, de ha belefér a keretbe, akkor a HD6750 1 GB-os változata lenne talán az igazán ideális. A tápegység nem kell, hogy 5-600W-os legyen, elég egy jó minőségű 400-as is hosszú távra (ajánlott márkák: Corsair, Enermax, FSP, Chieftec, Coolermaster, stb.).

VIDEOKÁRTYA VÁSÁRLÁS

A videokártyám sajnálatos módon elhalálozott, és mivel közeleg a karácsony, gondoltam be kéne szerezni egy újat. Nyilván mindenki ezt kérdezi, és most én is beállok a sorba, az lenne a kérdésem hogy a jelenlegi konfigurációmhoz:
- Proci: Intel Pentium Dual CPU E2220 2.40GHz,
- 2GB RAM,
- Alaplap: Gigabyte 945GCM-S2C,
- táp: ismeretlen,

milyen vga-t lenne érdemes venni? Én egy Ati Radeon HD6770-re gondoltam, és ennek még az ára is nagyjából megfelelő, de nem tudom, hogy ez jó lenne-e. A választ előre is köszönöm! Üdv.:

ÁBEL

Bár a processzorod több mint valószínű, hogy nem fogja tudni teljes egészében kihajtani a kiszemelt videokártyát, de az tény, hogy a HD6770-nél lényegesen olcsóbb VGA-t nem érdemes ma már venni. Esetleg a HD6670 lehet még opció, 10 ezer forinttal olcsóbban, illetve meg lehet próbálkozni egy HD6750 tuningolásával, de utóbbi ugye picit lutri, még ha a statisztikák azt mutatják is, hogy az esetek többségében könnyedén megcsíphető a HD6770 órajele. Ha hosszabb távra tervezel, akkor én mindenképpen eltekintenék a túlhajtástól és biztosra mennék.

VIDEO LEJÁTSZÁSI PROBLÉMA

Most vettem meg az új videokártyámat egy Asus Ati HD 6450 silentet és az a gondom vele, hogy ami nem fullHD-s videó vagy flvplayerrel nem lejátszható azt mind zöldbe játssza le. Mit tudnék ezzel kezdeni, nagyon zavaró. A választ előre is köszi:

MISI

Próbáld meg feltenni először is a legújabb videokártya meghajtó programot az AMD weboldaláról, ha esetleg nem tetted volna meg. Másodszor pedig érdemes egy próbát tenni a Media Player Classic Home Cinema nevű alkalmazással is, elég sűrűn frissítik, és nem csak 32, hanem 64 bites változata is van.

RAM TÉMA

Több kérdésem is lenne a RAM-okkal kapcsolatban!
1. Van nekem egy gyönyörű EVEREST Ultimate-em, hol tudom rajta megnézni, hogy pontosan mik a memóriám specifikációi? Úgy, mint DDR hányas, mekkora, hány MHz-es... Valamint, hogy mennyire számít, hogy eltérnek a RAM-ok, tudnak-e együtt működni egyáltalán (pl. egy 1GB-os DDR2-es 1333Mhz-es meg egy 2 GB-os DDR3-as 1066Mhz-es)?!
2. Adott egy i3 530 2,98 Ghz proci, egy ATI HD 5450 1GB, és 2GB RAM. A kérdésem az lenne, hogy mekkora teljesítményjavulást eredményezne + 2GB RAM berakása (pl: BF3-ban?!), és hogy ti melyik üzletet/webshopot ajánlanátok, ahol alacsony áron beszerezhető lenne? :D
3. Adott egy PB EasyNote TK81-es laptop (Phenom II X4 2,2Ghz, HD 6650M, 4GB DDR3 RAM), amiben a RAM-nak van 2 kiépített solt-ja, és eddig csak az 1db 4GB-os van benne. Szeretnék a másik slot-ba is egy 4GB-osat. A kérdés lényegében ugyanaz, itt mekkora lenne a teljesítmény-növekedés (már, ha lenne) játékok esetében? Vagy csak több programot leszek képes kezelni egyszerre, és nem is lesz teljesítményjavulás? Itt is érdekelne, hogy hol és mennyiért lehetne beruházni egy ugyanolyan/jobb (1.kérdéstől függ:)) memóriára? :)

Remélem sikerült leírnom minden adatot, és érthetően fejeztem ki magam, és tudtok válaszolni! :D (bár az utóbbiban nem kételkedem:)) Köszönettel hű előfizetőtök,

MOLICS BERTI

Engedd meg, hogy sorban válaszoljak a kérdéseidre, a könnyebbség kedvéért sorszámozva.
1. A Számítógép/Összegzés menüpont alatt találod meg a géped főbb alkatrészeinek tulajdonságait, többek között a memóriád típusát is (pontosabb számokért pedig nézd meg az Alaplap/Memória részt). Amennyiben két eltérő sebességű modult használsz, úgy az alaplap BIOS-a a lassabbhoz fog igazodni, tehát hiába van egy 1066 MHz-es és egy 1333 MHz-es RAM-od, ha egyszerre használod őket, akkor mindkettő legfeljebb 1066 MHz-en fog üzemelni (ettől függetlenül új modul vásárlásánál nem érdemes már 1066-osat venni, hiszen az árkülönbség gyakorlatilag elhanyagolható az 1066 és az 1333 MHz-es példányok között).
2. A Battlefield 3 átlagosan érzékeny a memória mennyiségre, de kétségtelenül legalább 3-4 GB-tal érzi igazán elemében magát. Én mindenképpen ajánlom a második 2 GB-os modul megvételét, már csak azért is, mert jelenleg már 3-4 ezer forint körül hozzájuthatsz egyhez, ami nem túl nagy tétel.
3. A jelenlegi árak figyelembe vételével rosszul semmiképpen nem jársz a második 4 GB-os modullal, de teljesítménynövekedést ne várj tőle. Ahogy írtad, lényegében sokkal rugalmasabb és gördülékenyebb lesz/lehet a rendszer, amennyiben egyszerre sok programot futtatsz és ezek erőforrás (memória-) igénye magas. Ha 32 bites Windows-t használsz, akkor viszont semmit nem-érsz vele, hiszen 4 GB-nál nagyobb területet nem képes megcímezni a rendszer.

GÉPFEJLESZTÉS

Kedves Névrokon, akarom mondani Patrik:) Karácsonyra testvérem gépét szeretnénk kicsit felfejleszteni, hogy fussanak rajta a legújabb játékok (BF3, Heroes 6, Arkham City,stb). Sajnos a főiskolai vizsgáim miatt nem nagyon tudtam beleásni magam a számítástechnika világának legújabb fejlesztéseibe, és egyéb hardware tesztelő oldalakba. Ezért kérném a segítségeteket! A gép konfigja a következő:
- Alaplap: Asus M2N
- CPU: AMD Athlon 64 X2 Dual Core 4800+ 2,75 GHz
- RAM: 2GB DDRII
- VGA: Geforce 8600 GT
- Winchester: Samsung HD200HJ 200 GB

Véleményem szerint valahogy meg lehet úszni a dolgot egy VGA csere + RAM bővítéssel egyelőre. Nyilván nem lehet megúszni 1-2 éven belül az egész gépcserét, de addig is szeretném a tanácsodat kérni az ügyben. A keret mindössze 50 000 Ft lenne. Válaszodat előre is köszönöm:

POLÁNYI PATRIK

Kedves Névrokon, akarom mondani Patrik:) Valóban a két legproblémásabb alkatrész az újabb játékok esetében a memória és a videokártya (de a processzor is lassan a minimális követelmények között fog szerepelni a dobozokon). A 2 GB-os DDR II modulok nagyjából 9 ezer forintba kerülnek jelenleg, így a fennmaradó 40 ezer forintból kellene megoldani a videokártya vásárlást úgy, hogy egy jó ideig azt legalább ne kelljen cserélni. Én a Radeon HD6770-re tennék egy voksot 32 ezer forint körül, a HD6790 a szűk 10 ezres felárat nem igazán éri meg, a következő lépcső (HD6850) pedig nem férne bele a keretbe, mert jelenleg 50 ezer forint körül mozog. Az NVIDIA háza táján se jobb a helyzet, mert a GTX 460 normális változata (tehát nem az SE) szintén 50 ezer forintba kerül, a GTX 550Ti pedig a HD6790 árszintjén van, annál pedig lassabb. Én lehet, hogy venném használtan egy 1 GB-os modult és megpróbálnék levadászni egy HD6850-et a következő 2-3 évre.

GÉPFEJLESZTÉS BATTLEFIELD 3-HOZ

Szeretném kérdezni, melyik alkatrészemet kéne cserélni egy jobbra, hogy a Battlefield 3 mediumon fusson 1280x768-as felbontáson legalább? Itt lenne a konfigom:
- AMD Athlon(tm) II X3 440 Processor 3.0 GHz
- 2.1 GB RAM
- Microsoft Windows 7 Ultimate Edition Service Pack 1 (build 7601), 32-bit
- ATI Radeon HD 4600 Series (Video RAM 1.7 GB, Pixel Shader version4.1, VertexShader version 4.1)

Én arra gondoltam, hogy ha a procit kéne, akkor ezt venném meg: AMD Phenom II Black Edition x4 955, ha a videokártyát kéne, akkor pedig ezt venném meg: NVIDIA GeForce GTX460. RAM-ot azt mindenképpen veszek egy 4 gigásat, de a kérdésem az is lenne, hogy a jelenlegi konfigommal 1024x768as felbontáson mediumon hány FPS-em lenne? Válaszotokat előre is köszönöm! Üdv.:

PCGURU RAJONGÓ

A processzoroddal semmi gond nincs, így én ahhoz nem nyúlnék. A memóriakérdést nem kezdem el feszegetni, a 4 GB erősen ajánlott manapság, de nem lősz túl nagyot a 8-cal sem, most éri meg beruházni ilyesmire, mert drágulás várható (a prognózis szerint). Ha a Battlefield 3 a központi kérdés, akkor a GTX 460 helyett jobban jársz a Radeon HD6850-nel azonos áron, de hosszabb távon is az utóbbi tűnik jobb választásnak, még ha óriási eltérés jelen pillanatban nem is mutatkozik köztük.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

LAPTOP VÁSÁRLÁS

Nemrégiben kaptam egy laptopot, amely nem igazán azt nyújtja, amire szükségem lenne, ezért szeretnék beruházni egy újabbra. A jelenlegi masina egy Acer Aspire 7741Z (Svájcban lett megvéve). Sajnos a gépet integrált kártyával szerelték fel. Olyan laptop után keresgélek, amin majd a Guild Wars 2 is elfut. Persze tudom, hogy nincs jós végzettségetek, ezért megemlítem, hogy aktívan League of Legends-ezek is, és szeretném, ha a laptop egy stabil 60 FPS-t produkálna az említett játékban. Másik probléma, hogy laptopok terén nálam teljes a homály. Az általam kinézett gép ő lenne: Lenovoldea Pad B560A NV Black 59-318626 FD

Nagyjából ekkora összeget szánnék az új masinára, de persze az se baj, ha kicsit olcsóbb. Inkább Intel-NVIDIA párti vagyok, de ha megtudtok győzni a rivális párossal nekem az is megfelel. Márka szempontjából nem tudom mit éri meg választani. Előre is köszönöm a segítséget.

DÁVID

Az általad kiszemelt gép már kifutott darab, raktárkészlet gyakorlatilag sehol nincs belőle, de ha lenne, se csinálnál vele jó vételt. A Guild Wars 2 gépigénye valóban nem ismert még, de egy középkategóriás videokártyát tartalmazó noteszgéppel aligha lőhetsz bakot. Ennek fényében én olyan gépet ajánlanék, amelyben a VGA szerepét egy GeForce GT 540M vagy egy Radeon HD5650/HD6650 tölti be, processzorból pedig a sztenderd Intel Core i3-2310M is tökéletes. AMD-s vonalon a Packard Bell EasyNote TK81 ajánlható ebben a szegmensben, amúgy pedig a Samsung NP300V5A sorozat jelenleg a legkedveltebb modell a 160 ezer forintos kategóriában.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Ha jól számolom, ezzel együtt még 12 szám van hátra addig a napig, amit a maják már jó pár ezer éve megjelöltek maguknak, hiszen mikor máskor lenne vége a világnak, mint 2012. december 21-én, ami ráadásul péntek? Szerencsére azért még jó pár hónap áll előttünk, és bár egy picit sem hiszek az ősi indián horoszkópoknak, sőt, a modern vallások halál utáni jutalomrendszere sem áll túl közel hozzám, lenne egy javaslatom. Vonjuk össze a két dolgot: éljünk mostantól úgy, mintha tényleg ez lenne az utolsó év, és vegyük úgy, hogy a következő 11 hónap dönti el, hogy érdemesek vagyunk-e a földön túli boldogságra. Kivételesen legyünk jók, segítsünk másokon, hívjuk fel a nagyit, porszívózzunk rendszeresen, vagy ha ezekre nem jut idő, hát legalább arra vigyázzunk, hogy a világ ne miattunk legyen rosszabb. (Miközben ezt írom, nagyon remélem, hogy az elmúlt kb. 1980 év morális fejlődése és tapasztalata elég volt ahhoz, hogy kivételesen ne szögeljenek fel egy fából ácsolt keresztre a fenti mondatokért.)

JOBB-E A KRUMPLI, MINT A BURGONYA?

Kedves Gurusok!

Nagy rajongója vagyok az Assassin's Creed játéksorozatnak. Épp az első rész videotesztjét néztem, mikor egy mondatnál megálltam: „az Assassin's Creed esetében a PC képes túlszárnyalni az Xbox 360 és a HDTV párost". Én ezt nem értettem, mert az X360 ár és teljesítmény arányban is jobb, mint a PC. (Lehet, hogy picit elfogult vagyok, mert én is Xbox 360-on játszom). Ami pedig a HDTV-t illeti: mind képminőségileg, mind képernyőméretileg jobb, mint egy átlagos monitor. (Lehet, hogy a HDTV esetében is egy picit elfogult vagyok). Tehát nem értem, hogy szerintetek miért jobb a PC, mint az XBOX 360. Üdvözlettel hű olvasótok:

DÁVID

Tisztázzuk már rögtön a legelején: kategorikusan sosem jelentenénk ki azt (legalábbis a jelenlegi generációban), hogy x vagy y platform jobb, mint a másik. Mindegyikben, még a Wii-ben is találni olyat, amit ki lehet emelni egy vitában. Hogy a kérdéseidre is válaszoljak: a videóban pontosan az hangzik el, hogy egy megfelelő gép esetén, vagyis akkor, ha van egy olyan konfigurációd, ami képes az ultra magas beállítások mellett futtatni a játékot. Pontosan már nem emlékszem, hogy az Assassin's Creednél is így volt-e, de azt általában elmondhatjuk, hogy a multiplatform játékok PC-s átirata jellemzően részletgazdagabbá tehető, nem egy, nem két videó van erről a neten: alaposabb élsimítás, nagyobb felbontású textúrák, kitolt látóhatár, hogy mást ne említsek. Ha ehhez a megfelelő monitort kapcsolod, máris ott tartasz, hogy szebbnek látod a játékot. A HDTV kérdése nem olyan nagy talány: a képminőség tapasztalataim alapján (a szélsőségesen rossz monitorokat és tévéket leszámítva) csak a szakavatottaknak szúr szemet, a képernyőméret meg nem igazán számottevő, mert a monitort sokkal közelebbről nézed. Ezzel nyilván nem azt mondom, hogy egy 10 centis képernyő 5 centiről nézve ugyanaz, mint egy 150 hüvelykes LCD, csak annyit, hogy egy 22 hüvelykes, közepes minőségű TFT-monitort nem intézhetsz el azzal, hogy a „HDTV jobb". Amúgy meg vihar ez egy pohár vízben: mindenki azon játsszon, amin tud, és ne érdekelje, mit mondanak mások.

HOGY MONDJÁK ARABUSUL...

Hey Miguel!

Utólag is „Idah Saidan Wa Sanah Jadidah" az egész családnak, illetve a szerkesztőségnek! Ja, és gratula a facebookos 10.000 főhöz – bár a levél írásakor még nincs meg ez a szám, az a 12 ember összejött egy hét alatt. Hogy teltek az ünnepek Skyrimben? (Erről jut eszembe, nem kell kétségbeesni. Megérkezett Skyrimem az előfizetés mellé!)

Köszönöm szépen, nagyon jól teltek az ünnepek, bár csak részint Skyrimben, az átkozott Steames srácok karácsonyi akciója miatt ugyanis kénytelen voltam számos, pár száz forintért beszerzett programmal elszórakozni, jellemzően olyanokkal, amik év közben kimaradtak. Terraria, Cthulhu Saves the World, The Binding of Isaac, Empire: Total War, Dungeons of Dredmor, és persze egy kis Civ 5 meg Uplink is becsúszott. (A 10 000 fő meglett, sőt, és a Skyrim megérkezésének nálam csak a barátnőd örül jobban, gondolom.)

Gondoltam két BF3 meccs között sokkollak az észrevételeimmel. 180 óra playtime után kicsit nyitok a külvilág felé! Főleg hogy – kis túlzással – már a barátnőm arcára sem emlékszem! :D
Most hogy kaptunk újra egy 116 oldalas magazint, elővettem a régi számokat nosztalgiázásból, és pár észrevételem lenne. Jó a magazin. Viszont a régebbi számok szinte minden második oldalára jutott egy SMS-es nyereményjáték. Emlékszem, a Grath-es időkben szinte minden beküldött e-mailre választ kaptunk, illetve nekem a régebbi szövegtördelés jobban bejött – sortól sorig voltak tömbbe tördelve a cikkek. Persze rengeteg plusz meló, megértem Szatit is. Nem kell nyereményjáték, nem az a lényeg, de sajnos meglátszik a válság hatása, a régebbi számokhoz képest. Ezért is maradhatna állandóra a 116 oldalas magazin, 3 oldal levrovval.

Valami zavart érzek az erőben – a Guruban (és most Bate-re sandítok) nem nagyon voltak sms-es nyereményjátékok (inkább a Gamestarban volt jellemző az ilyesmi). Grath válaszküldési rátájával sem nagyon vagyok képben, bár tény, hogy nekem is mindig visszaírt, persze leginkább azért, mert mi munkaügyben leveleztünk. A tördeléssel kapcsolatban: a sorkizárt szöveggel (mármint, ha te is ezt érted a sortól sorig tördelés alatt) nem az a baj, hogy sok vele a munka, dolgozzon csak Szati, ne csak a kokain meg a maláj csajok csúszkamasszázsa legyen állandóan. A probléma inkább az, hogy a szerkesztőség egyik tagjának sem tetszenek a sorkizárt szövegek, borzasztó csúnyán néz ki, hogy nem egyenletes a szó- és betűközök mérete, ráadásul a balra zárt szöveggel szemben szinte semmilyen előnye nincs. A 116 oldal egyelőre nem reális, nem azért, mert nem lenne mivel megtölteni, hanem mert a gazdasági helyzet továbbra sem jellemezhető az „aranykor" jelzővel. (A három oldalas levrov-témát ne feszegessük, ne akarj nekem rosszat, jó?)

A havi poszter mellékletek nagyon ütősek – a konkurencia is ráharapott az ötletre. Azt hiszem hasonló kezdeményezésük volt a legutóbbi számuknál. Viszont azt vettem észre mostanában, hogy a rivális magazin kezd lehagyni titeket teljes játék terén. És ez szokatlan. (Persze relatív, hogy kinek mi tetszik.) Soha nem szokott így lenni. Számomra mellékes a teljes játék,

de tessék belehúzni! Ide nekünk azt a Doom 3-at! :P A Mass Effect, illetve a BiA karácsonyi mellékletnek nagyon ütős volt. Szerintem sokan örülnének velem együtt egy öregebbi, de nevesebb teljes játéknak (mondjuk a BiA Hell's Highwaynek, amit már csak egyetlen hazai bolthálózatban találtam meg, erősen túlárazva). Az év eleji erős kezdés után – a PURE-t és DKN-t leszámítva – eléggé gyenge volt a melléklet színvonala. Régebben voltak a magazinnal és a teljes játékkal kapcsolatos kérdőívek. Nem tervezitek ezt a közeljövőben? (Lehetett volna közönségszavazás az év játékairól, amit az újságban közölhettetek volna a best ofok mellett.)

Még valami így a végére; a World of Tanks példája alapján lehetne mellékelni a magazinba Battlefield 3 DLC kódokat. Gondolok itt a csak az észak-amerikai userek számára elérhető Dr. Papper-es dog tag, illetve skin pakk DLC kódra. Hasonlóan nagy sikere lenne szerintem ennek is. Na de kitartást a többi hasonlóan értelmetlen levélhez.

MALKO

Ui.: Hol az új szerkesztőséget bemutató videó???

Teljes játék témában igyekszünk, hidd el, ha rajtunk múlna, a Diablo 3-at vennénk teljes játéknak. Nagyon most sem megyek majd bele, de a lényeg, hogy eurótízezrekbe kerül egy nevesebb, egy-két éves cím, amit eleve nem egyszerű kigazdálkodni, hát még pillanatnyilag, mikor az euró árfolyama sosem látott magasságokat ostromol. Tény, hogy idén nem feltétlenül AAA-játékokat adtunk az újság mellé, de a minőségre mindig igyekeztünk odafigyelni, és ez a jövőben is így lesz. A WoT-kódhoz hasonló akciók szintén nem úgy mennek, hogy mi bekopogunk valahova, ők meg adnak egy szekérderéknyi számsort – na jó, speciel a WoT-nál így volt, de azóta már a cégek is megtanulták, hogy nem feltétlenül jó ötlet 150 000 eurót csak úgy a tömeg közé szórni. Folynak a tárgyalások, van is pár ötletünk, de nem mondok példát, hogy ne ez legyen az új Doom 3 (jó poén volt, ha egyszer találkozunk, kérlek, emlékeztess rá, hogy a szemed láttára is halálra röhögjem magam, mert igen, még így 5 év után is borzasztóan vicces). Szavazás tényleg lehetett volna, ez az én saram, megígérem, hogy a 2012-es év játékairól már titeket is megkérdezünk majd. Szerkesztőségi videó lesz majd, csak most az van, hogy lehet, hogy az épület egyik részéből a másikba költözünk, és akkor meg csinálhatnánk újabbat.

A BŰN ÚTJAI

Üdv Miguel!

Először is szeretnék kellemes ünnepeket, és világvége nélküli boldog 2012-es évet kívánni!

Levelem tárgya egy olyan sarkalatos pont, amivel szerintem a hazai videojátékos-filmnéző közönség gyakran találkozik, és ez a warez, avagy online kalózkodás. Sokszor volt itt is téma, mint ahogy a legtöbb hazai lap fórumán is, ám a minap, miközben a The Walking Dead (zseniális) részeit néztem a neten, a kérdés egy olyan vetülete fogalmazódott meg bennem, amiről én még nem olvastam sehol. Mi van akkor, ha én azért nézek meg egy online videomegosztó oldalon egy filmet/sorozatot, mert az magyar szinkront/forgalmazást nem kapott, és ahhoz, hogy én azt teljes egészében megérthessem, mindenféleképpen feliratra van szükségem, amit csak ilyen úton tudok megszerezni? Ez főleg sorozatoknál jön elő, mint például a Game of Thrones vagy a The Walking Dead, amiket én online szoktam megnézni, pár nappal a külföldi premier után. Halkan jegyzem meg, én gyakran a sorozatok/filmek miatt szereztem be a könyveket /képregényeket. Szerintetek, az ilyen okból elkövetett „kalózkodás" mennyire elítélendő?

PÉTER

A helyzet az, hogy én a sorozatokkal kapcsolatban jóval elnézőbb vagyok, mint a játékok lewarezolásával szemben, főleg azért, amit te is írsz: az amerikai sorozatok legnagyobb részéről már a gyártás közben (az értékesített vetítési jogok miatt) kiderül, hogy nyereséges-e, vagy sem. Ráadásul, ha már egyszer lement a tévében, akkor szerintem nincs nagy különbség aközött, hogy felveszem videóra (vagy az IPTV beltéri egységére), vagy letöltöm a netről, esetleg megnézem élőben. Számtalan sorozatot néznék én is, jellemzően olyat, amit vagy nem vetítenek itthon, vagy három-négy évaddal le vannak maradva a hazai csatornák, ráadásul az itthoni fordítói és szinkronszakma egyértelmű hanyatlása miatt angolul jól értő emberként nem szeretem a hibákkal sűrűn szórt magyar változatot. Nem adhatok felmentést, hiszen jogilag ez valószínűleg ugyanúgy hátrányt okoz valakinek, mint ha játékot vagy mozifilmet töltenél le, de morálisan én ezt az egészet valahova a rádióban lejátszott dalok, vagy a tévében leadott műsorok felvétele közé sorolom. Mondjuk a Game of Thrones pont rossz példa, hiszen az HBO-sorozat, vagyis elméletileg fizetned kellene egy szolgáltatásért, de a Walking Deadet egyelőre senki sem hozta be az országba, így ha neked, khm, van egy TIVO-val felszerelt amerikai unokatesód, az a te külön szerencséd. Természetesen ez, amit itt leírtam nem hivatalos, jogilag támadhatatlan álláspont, szóval ne hivatkozzon senki arra, hogy én megengedtem – nem, van egy véleményem, azt mondtam el. Persze, ha nem értesz egyet velem, mindig ott van a levélírás lehetősége, ott a cím a nevem alatt. Találkozunk egy hónap múlva!

MIGUEL
LEVROV@PCGURU.HU

HÓNAP LEVELE

Szia Miguel!

Tudom, hogy az általános nézet az, hogy milyen jó dolog játékkészítőnek lenni, de szerintem ez nem teljesen igaz. És még mielőtt bárki is felháborodna, hogy miért is mondok (írok) ilyen dolgokat, gyorsan kimagyarázom magam. A helyzet ugyanis az, hogy volt alkalmam belekóstolni egy ilyen stílusú munkába két évfolyamtársammal együtt. Hát nem egy sétagalopp. Pedig nem volt igazán komoly dolog, egy valódi több millió dollárt felemésztő munkafolyamathoz képest pedig igazán semmiség, hiszen az egész alapja a PowerPoint volt, még csak programoznunk sem kellett. Mégis a leadás (el is felejtettem mondani, hogy egy versenyre csináltuk a játékot) előtti utolsó három napon rendszeresen éjfél után kerültem ágyba. Na ekkor gondolkodtam el azon, hogy ha ez ilyen kemény munka volt, milyen lehet részt venni egy Skyrim-szintű játék összerakásában? És azon, hogy biztos olyan jó dolog ez? Persze, azért a véleményem nem olyan drasztikus, mint a címben írtam, de nem hinném, hogy tudnék örülni (késés esetén) a folyamatos túlóráknak és a siettetésnek. Viszont azt sem mondom, hogy nem fognék bele újra, mert összességében még mindig nagyon szívet melengető látni a sikeres végeredményt. Tehát amolyan fele-fele véleményen vagyok. De gondolom ez is olyan dolog, amit csak azután lehet megítélni, miután tapasztalta az ember. Írásomat pedig egy kéréssel zárnám, mégpedig azzal, hogy tedd be a levelemet a Levrovba, mert nagyon kíváncsi lennék a véleményedre ebben a témában. Üdvözlettel olvasótok:

Benedek

Ui.: Nem fordult meg a fejetekben, most így a kiadóváltás után, hogy esetleg újrakezdenétek a Guru Camp-et?

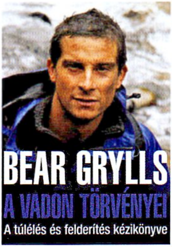
A közelmúltban több sztori is keringett a neten arról, hogy micsoda cudar élet a játékfejlesztőké, méghozzá nagyjából ugyanazokkal a tünetekkel, amiket te is írtál. Persze nem véletlen, hogy az igazán sikeres csapatoknál csupa elhivatott ember dolgozik, aki felül tud emelkedni a mindennapi nehézségeken, hogy cserében – mondjuk – egy Skyrim-szintű csoda elkészítésén dolgozhasson. Végső soron azonban ez is, mint minden más, csak egy munka, aminek vannak rossz és nagyon jó részei. Hogy mást ne mondjak, a PC Guru elkészítése is hasonló, hiszen a lapzárta körül iszonyatosan összesűrűsödnek a dolgok, nem ritkák ilyenkor a 12-14 órás munkanapok sem. A Guru Camppel kapcsolatban az van, hogy pillanatnyilag kevesen vagyunk egy ekkora dolog megszervezéséhez és lebonyolításához, de majd még meglátjuk.

A Hónap levele ezúttal egy X360-as WET-et, egy Assassin's Creed pólót, illetve egy Warhammer Online-os baseballsapkát ért. Írj nekünk te is!

BEAR GRYLLS

A vadon törvényei

ismeretterjesztő • Jaffa kiadó



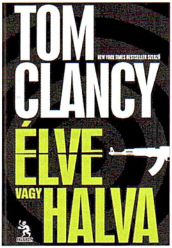
Bear Grylls sokaknak ismerős lehet a tv-ből, hiszen a brit hadsereg különleges alakulatának egykori katonája saját tévéműsort vezet, amiben a világ legzordabb vidékein kalandozik. A vadon törvényei nem is kanyarodik el ettől a témától, hiszen a szerző az évek során szerzett tapasztalatait osztja meg az olvasóval. Leckék, módszerek, tanácsok és történetek, amelyek érdekesek lehetnek még azok számára is, akik amúgy nem töltenek sok időt a természetben.

TOM CLANCY

Élve vagy halva

regény • Ulpius ház

Tom Clancy neve sokak számára csak a játékvilágból ismerős, azonban a szerző az irodalom felől érkezett a videojátékok területére. Legújabb munkája ismét Jack Ryant állítja a középpontba, aki a Kampusz nevű titkos szervezet tagjaként igyekszik elejét venni a világot fenyegető terrortámadásoknak. Az akció, az izgalom, a fordulatok és a hitelesség kombója az, ami valóban letehetetlenné teszi ezt a regényt.



TIM DAVYS

A lefejezett keselyű rejtélye

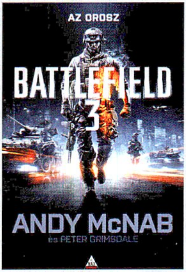
regény • Agave Könyvek

Azt hiszed, hogy a plüssállatok világában minden szép és jó? Tim Davys most ismét bebizonyítja neked, hogy tévedsz. A roppant szórakoztató Halállista után most itt van A lefejezett keselyű rejtélye, amiben Véreb Lőrincnek kell egy meglehetősen rejtélyes keselyűgyilkosság ügyében eljárnia. Összetett cselekmény, veszélyes kérdések, belső démonok és plüssállatok!

ANDY MCNAB ÉS PETER GRIMSDALE

BATTLEFIELD 3: AZ OROSZ

Fumax Kiadó • 340 oldal • 3490 Ft

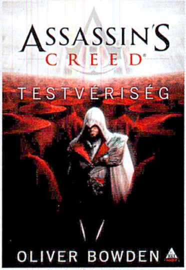


Nagyjából a játék megjelenésével egy időben hazánkban is elérhetővé vált a Battlefield 3-hoz kapcsolódó hivatalos, Az orosz alcímmel ellátott regény. Első blikkre az ember kicsit meglepődik, hogy mégis milyen regényt lehet kanyarítani egy lövöldözős játék mellé, azonban érdemes sutba vágni az előítéleteket, ugyanis a szerző(k egyike) nem más, mint Andy McNab az egykori SAS kommandós, aki számos sikeres regényt publikált már az izgalomra éhes olvasók számára. A kötet több mint 300 oldalnyi kalanddal várja az érdeklődőket, és a sztori szerencsére nem a játék meglehetősen egyszerű cselekményét követi, hanem egy jóval érdekesebb, a játék eseményeivel párhuzamosan zajló történetet mesél el nekünk. Egyik főhősünk (az orosz) Gyima, a Specnaz egykori ügynöke, akit egy olyan feladattal bíznak meg, amelynek megoldása közben akaratlanul is keresztezi a másik központi karakter Henry Blackburn útját. A kötet ugyan tele van olyan pillanatokkal, amelyek a BF3-ban is helyet kaptak (így a játékosok otthonosan mozognak a regény környezetében), de ennek ellenére tényleg egy önmagában is élvezhető történettel van dolgunk, ami az elejétől a végéig feszes, izgalmas, és az akció mellett kellő figyelem fordult a karakterek bemutatására, kidolgozására is. A Battlefield 3 veteránoknak ez a regény egy bónusz élmény lehet a játék mellett, de emellett azok is nyugodtan kézbe vehetik, akik egy percet sem töltöttek még el a digitális csatatéren.

OLIVER BOWDEN

ASSASSIN'S CREED: TESTVÉRISÉG

Fumax Kiadó • 474 oldal • 3790 Ft



Ahogy azt a Fumax Kiadó az előző kötetben "megígérte", megérkezett az Assassin's Creed regénysorozat második része is, ami a Testvériség (Brotherhood) címet kapta. A recept nem változott az előző kötethez képest, tehát a szerző, Oliver Bowden ismét fogta a játék történetét, és egész egyszerűen átültette regényes formába. Bár elsőre talán ezt nehéz elhinni, de a recept most is működik, a történet van annyira lebilincselő, hogy még akkor is faljuk a sorokat, ha egyszer azt már végigjátszottuk a monitor előtt ülve. Ami hatalmas pozitívum, hogy Oliver Bowden munkája határozottan javult a Reneszánszhoz képest, ezúttal már sokkal kevesebb felesleges leírást kapunk, konkrétan nem kell hosszú sorokon keresztül arról olvasnunk, hogy a hősünk miképp mássza meg az elé kerülő ilyen-olyan akadályokat. Emellett a regény részben tartalmasabb is, mint maga a videojáték, hiszen már nem csak Ezio szemszögéből látjuk, olvassuk az eseményeket, hanem kapunk apró mozzanatokat a többi szereplő irányából is, így összességében egy, a játéknál jóval kiforrottabb, mélyebb elbeszéléssel lehetünk gazdagabbak. Mindemellett azok is bátran nekieshetnek a regénynek, akik nem próbálkoztak még a játékkal, ugyanis a Testvériség a digitális verzió hiányában is bőven megállja a helyét, így ha szereted a kalandos középkori történeteket, akkor rossz vásárt nem csinálhatsz Ezio második regényes kalandjával.

THE BLACK KEYS

EL CAMINO

Nonesuch ➲ 11 szám

■ Nem tudni, mit szedhet a Black Keys duója, de biztos, hogy sokat használnak belőle, hiszen hány olyan zenekar van, amely az egy évtizede indult karrierje során szinte kétévente ontotta magából a lemezeket, ráadásul azok minősége nemhogy hullámzott volna, de albumról albumra nőtt? A hippi és a hipster párosa a 2010-es Brothers-szel a díjakat számolta, a decemberi El Caminóval pedig már a zsenialitásban fürödhetnek. Tegyük hozzá, joggal, hiszen a garázs/bluesrock talán Jack White és a Queens of the Stone Age óta nem kapott ennyire méltó, ennyire pazar tiszteletadást, mint most. A produceri feladatokat ellátó Danger Mouse közreműködése mindenhol tetten érhető: az El Camino az eddigi legfeszesebb, legtöbb tempót és hangulatot tartalmazó Black Keys egyveleg, ahol a dörgedelmes gitárszólók tökéletesen elférnek a glamesebb szösszenetek mellett. Egy biztos, ha az év legjobb dalát keresed, akkor a Little Black Submarines-nál tovább ne menj - ennél tökösebb, ennél zseniálisabb Led Zeppelin omázst nemigen hordott még a hátán a Föld, de ott van a Queens of the Stone Age-et idéző, hihetetlenül pörgős Run Right Back, vagy a hurráhepi hangulatot árasztó, a torzítóknak valóságos oltárt állító Nova Baby, amire komplett bulikat is lehetne építeni. Fura, hogy decemberig kellett várni az El Caminóra, de megérte - későn jött, de még így is bőven 2011 legjobb albumai között a helye!

EZEKET HALLGASD: Little Black Submarines // Run Right Back // Nova Baby

SKRILLEX

BANGARANG

Atlantic ➲ 7 szám

■ A mondás szerint, ha már a szüleid is ismerik, a legkevésbé sem menő. A dubstepről ez még nem mondható el, annak ellenére sem, hogy gyakorlatilag mindenhová sikerült betolni. Habár a stílus gyökerei már a kilencvenes évek végéig visszanyúlnak, a dubstep szárnyalása valamikor 2008-ra tehető: azóta nemhogy lelassult volna a fejlődése, de 2011-re gyakorlatilag egyeduralkodó lett az elektronikus zene szubkultúrájában, Skrillex neve pedig végleg egybefonódott vele. A Bangarang nem nagylemez, hanem karácsonyra időzített EP, hét számmal. Ennek megfelelően sok újdonságot nem is nyújt, olyan, mintha egy B-side gyűjtemény lenne azokból a számokból, amik nem fértek rá a Scary Monstersre, de ugyanabból a tőből hajtottak ki. Az biztos, hogy a korong erősen nyit, hiszen a címadó Bangarang már most 2012 egyik legnagyobb slágerének ígérkezik a legmagasabb fokozatra tekert basszusával, a folyamatos torzításával és az upbeat hangulatával. Ezt nem töri meg a Breakn' a Sweat' sem, ami kétségkívül a legérdekesebb mix Skrillex karrierjében, hiszen alapját az a Doors adta, akiknek annyi köze volt az elektronikus zenéhez, mint a Beatlesnek. A lemez mélypontja mégis az a Right on Time, amely a legsötétebb house korszakokat idézve fullad bele a monotonitásba. Hallgatható, de semmiképp sem imádható kis ráadás ez, pár slágergyanús csúccsal!

EZEKET HALLGASD: Breakn' a Sweat' // Bangarang // Right In

NUJABES

SPIRITUAL STATE

Hydeout ➲ 14 szám

■ Halott zeneszerző kiadatlan számait kiadni ingoványos terep, felmerül a gyors pénzszerzés és a kegyeletsértés vádja. Nujabes esete már csak azért is különleges, hiszen egy olyan producerről van szó, aki egyetlen kiadó alá hozta a hiphop kultúra kevésbé ismert kiadóit, igazi sikergyárat üzemeltetett, mellette pedig kiadta a jazzel kevert stílus legjobban sikerült lemezeit. 2010. februári halála után majdnem két évet kellett várni arra, hogy a hagyatéka egy része megjelenjen. Megérte? Mindenképp, hiszen a Spiritual State sokkal inkább egy befejezéshez közel álló, kiadatlan lemez hangulatát adja, semmint egymástól független dalok egy nagyobb csokrát. A tizennégy számban feltűnik a Nujabes protezsálta alkotók zöme: Five Deez, Substantial és Uyama Hiroto korábban már dolgoztak vele, ez pedig remekül le is csapódik az általuk előadott dalokon. Az indító Spiritual State a legjobb Nujabes dalokat idézve merül el a zongora és a japán hangzásvilág legcsodásabb zugaiban, a hiphop vonalat gyönyörűen előtérbe toló, azt trombitával páratlanul jól vegyítő Fellows, vagy a tapsolást és a zongorát egyetlen kémcsőben érlelő Prayer tökéletes bizonyítéka annak, hogy Nujabes miért is volt annyira zseniális, annyira megkerülhetetlen szereplője annak a stílusnak, amely szinte egybeforrt a nevével. A Spiritual State talán egy életmű utolsó darabja – tiszteletteljes búcsú az embertől, aki a zenéért élt.

EZEKET HALLGASD: Spiritual State // Far Fowls // Prayer

TOVÁBBI ALBUMAJÁNLATOK

RÚZSA MAGDI

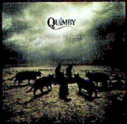
Magdaléna Rúzsa

JANICSÁK VECA

Veca világa

QUIMBY

Instant szeánsz



AMY WINEHOUSE

Lioness: Hidden Treasures

RIHANNA

Talk That Talk

MI: FANTOM PROTOKOLL

ADATOK

RENDEZŐ
Brad Bird

SZEREPLŐK
Tom Cruise, Jeremy Renner, Simon Pegg, Paula Patton

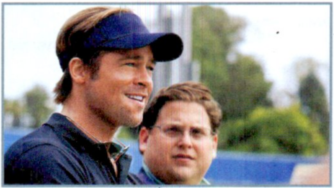
HOSSZA
133 perc

Öt év szünet után 2011 karácsonyára negyedszer is visszatért a Mission Impossible széria, hogy újabb bevetésre küldje Ethan Huntot (Tom Cruise) és vadiúj csapatát. A mostani kaland azonban minden eddiginél veszélyesebb, ugyanis egy őrült tudós ügyeskedésének köszönhetően hőseinknek muszáj illegalitásba vonulni, és minden támogatás nélkül megakadályozni egy mindent elpusztító atomháború kitörését. A kezdetben háromfős, majd kvartetté bővülő csapat megjárja Moszkvát, Dubajt és Bombayt, sőt, a történet egy része Budapesten játszódik, igaz, az alkotók digitálisan egy kicsit felturbózták a magyar fővárost. A Mission Impossible: Fantom Protokoll egy ízig-vérig akciófilm, hihetetlen, de izgalmas jelenetekkel, egyszerű történettel és karakterekkel. Összességében teljesen szórakoztató darab, két komoly hibával: egyrészt a film legütősebb része a játékidő felénél található, és a finisben lévő leszámolás igencsak harmatosra sikeredett a dubaji jelenetekhez képest, másrészt a főgonoszról nem derül ki szinte semmi, teljesen jellegtelen karakter, így nem is tudunk igazán izgulni a főhőseinkért. Ezt leszámítva a Fantom Protokoll teljesen korrekt mozi, kellemes szombat esti kikapcsolódás, természetesen jókora adag kukoricával és kólával. Ugyan nem az évszázad akciófilmje, és nem fogunk róla hetek múlva is áradozni, de aki szereti a sorozatot és a látványos mozikat, az nyugodtan jegyet válthat rá.

Látványos jelenetek, izgalmas helyszínek, Tom Cruise újra formában, IMAX-minőségben is.

GURUMÉRLEG

A forgatókönyv egyszerű, mint a szeg, és a főgonosz nagyjából csak díszletnek került a filmbe.



PÉNZCSINÁLÓ

ADATOK

RENDEZŐ
Bennett Miller

SZEREPLŐK
Brad Pitt, Jonah Hill, Philip Seymour Hoffman, Robin Wright

HOSSZA
133 perc

Hazánkban igen kevesen szeretik a baseballt, és valószínűleg még kevesebben vannak azok, akik értik, át is látják ennek az Amerikában őshonos sportnak a szabályait. Éppen ezért itthon aligha számíthat hatalmas sikerre az a film, ami a profi baseball világába kalauzolja el a nézőket. Mi viszont most mégis azt javasoljuk, hogy tekintsétek meg a Pénzcsináló (Moneyball) névre keresztelt alkotást, ugyanis hiába játszódik az emlegetett sport berkeiben, ennek ellenére mégis egy kiváló mozi, egy remek dráma, amiben nagyszerű színészek mutatják be az átlag mozilátogató számára teljesen ismeretlen világot. Nem vagy tisztában a szabályokkal és úgy általában sem érdekel a sport? Akkor sincs baj, hiszen a film élvezete nem követeli meg az ilyen irányú érdeklődést. A Pénzcsináló egy igaz történet alapján készült hollywoodi mozi, ami megmutatja, hogy egyetlen ember miképp változtatta meg alapjaiban a baseballt. Dráma, feszültség, izgalmas pillanatok és tehetséges színészek által életre keltett szimpatikus karakterek egész sora várja azokat, akik bizalmat szavaznak a filmnek. Brad Pitt a tavalyi év egyik legjobb alakítását nyújtja, és igazából azon sem lepődnénk meg, ha a Pénzcsináló ott lenne a 2012-es Oscar díj hajrájában is. Nem akció, nem robban semmi, még egy mell sem villan, sehol egy UFO vagy egy nagy robot, ennek ellenére mégis remek szórakozás, kifejezetten azoknak, akik szeretik a jól kidolgozott, elgondolkodtató történeteket.

Remek alakítások, kiváló történet, a bennfentes sztori ellenére is rengeteg feszültség.

GURUMÉRLEG

Philip Seymour Hoffman (az edző) karaktere egy kicsit el van hanyagolva, alig fűződik hozzá emlékezetes jelenet.

CRAIG MÉG ÖTSZÖR?

LEHET, HOGY MEGDŐL A JAMES BOND REKORD?

Már javában zajlik a legújabb James Bond film, a Skyfall forgatása, és ennek kapcsán több újságíróban is felmerült a kérdés, hogy Daniel Craig vajon még hányszor fog őfelsége titkosügynökének bőrébe bújni. Craig a kérdésre azt a választ adta, hogy már felajánlottak neki egy szerződést öt további epizódra. Ha aláírja, akkor ő lesz az a színész, aki a legtovább formálhatja meg James Bondot. Az eddigi „csúcstartó" Roger Moore, összesen hét titkosügynök-epizóddal.

MÉGIS LESZ 24 MOZIFILM!

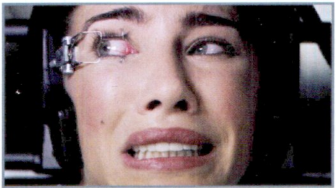
JACK BAUER A VÁSZNON TÉR VISSZA

A 24 névre keresztelt, és minden évadjában 24 órányi cselekményt bemutató sorozat összesen nyolc szezont ért meg, és már évek óta hallani olyan pletykákat, hogy előbb-utóbb mozifilm is készül a szériából. A pletykakorszaknak azonban most vége, ugyanis a filmet hivatalosan is bejelentették, és elvileg 2012 áprilisában meg is kezdődik a forgatás. A főszereplő természetesen ezúttal is Kiefer Sutherland lesz, és a bemutató leghamarabb valamikor 2013 folyamán várható.

BILL MURRAY NEM SZELLEMEZIK

SZÉTTÉPETT FORGATÓKÖNYV

Már itt a PC Guru hasábjain is foglalkoztunk a Szellemirtók harmadik részével, ami valamiért csak nem akar elkészülni. A gyártó stúdió hajlana a mozi elkészítésére, de csak akkor, ha Bill Murray is részt vesz a produkcióban. Ő azonban a legutolsó forgatókönyv-változatot ledarálta egy iratmegsemmisítővel és visszaküldte azzal a megjegyzéssel, hogy: „Senki nem fizetne azért, hogy öreg, pocakos embereket nézzen, miközben azok szellemeket üldöznek." Szerintetek igaza van...?



VÉGSŐ ÁLLOMÁS GYŰJTEMÉNY

DVD

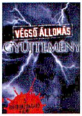
ADATOK

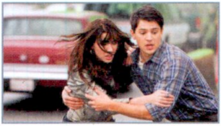
LEMEZEK SZÁMA
5 DVD

ÁRA
6990 Ft

MEGJELENÉS
január 18.

Főleg a horror rajongók, illetve az állandó feszültség kedvelői örülhetnek annak, hogy 2012 januárjában megjelenik az immáron 12 éve töretlen népszerűségnek örvendő Végső állomás sorozat gyűjteményes kiadása, amely mind az öt, ezidáig megjelent mozifilmet tartalmazza. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy a nagyjából 7000 forintért bezsákolható csomag igazából nem egy exkluzív kiadás, hanem (a legaktuálisabb ötödik rész megjelenésének apropóján) egy szimpla kartondoboz, amely tartalmazza az összes rész korábbi DVD-kiadását. Ebből kifolyólag főleg azok számára lehet érdekes ez a csomag, akik szerették a szériát, de eddig nem ruháztak be egyetlen lemezre sem, illetve azoknak, akik egyszer-, re szeretnék bepótolni ennek a meglehetősen egyedi tinihorror szériának az összes epizódját. Az extrák szerelmesei főleg az első három részt fogják imádni, azokon ugyanis alternatív jelenetek és befejezések is találhatóak az audiokommentárok és kisfilmek mellett, viszont a negyedik és ötödik részek már nem lettek telepakolva bónuszokkal, ezeknél a lemezeknél be kell érni az előzetesekkel, kisfilmekkel és a kimaradt jelenetekkel. Persze akkor sincs gond, ha nem szeretnétek egyben az egész sorozatot, hiszen a gyűjtemény megjelenésével egyidőben az ötödik rész önmagában is elérhetővé válik, illetve a korábbi epizódok is simán beszerezhetőek külön-külön.

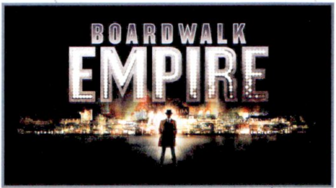




A rajongók örülhetnek, hiszen most egyetlen dobozban juthatnak hozzá a kedvenc sorozatukhoz.

GURUMÉRLEG

Sajnos nem egy speciális kiadással van dolgunk, csak a korábbi lemezek vannak egy csokorba gyűjtve.



BOARDWALK EMPIRE – 1. ÉVAD

DVD

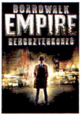
ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
5 DVD

ÁRA
5990 Ft

MEGJELENÉS
december 18.

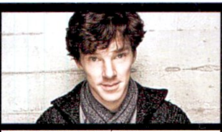
A minőségi tv-sorozatok gyűjtői ujjonghatnak, ugyanis január közepétől hazánkban is elérhetővé válik DVD-kiadásban a kritikusok és nézők által egyaránt magasztalt HBO-s széria, a Boardwalk Empire (Gengszterkorzó) első évada. A történet az 1920-as évekbe repíti a nézőt, a szesztilalom bevezetésének az idejébe, Atlantic Citybe, ahol a helyi úr, Enoch „Nucky" Thompson azonnal meglátja az alkoholos italok korlátozásban rejlő lehetőségeket. Azonban Nucky hiába politikus és maffiózó egy személyben, még ennyi hatalommal a kezében is kénytelen odafigyelni az ellenfeleire, akik között akad szövetségi ügynök, feltörni vágyó alkalmazott, sőt, még maga Al Capone is ide sorolható. A Boardwalk Empire beszerzése pedig nem csak azért erősen ajánlott, mert egy rendkívül érdekes történetet kapunk kiváló megvalósításban (szuper díszletek, remek rendezés nagyszerű színészekkel), hanem azért is, mert a sorozatot rejtő öt lemezen olyan extrákat is találhatunk, mint egy werkfilm a sorozat készültéről, kisfilmek a kulisszatitkokról, dokumentumfilm a bűn melegágyának tekinthető Atlantic Cityről, továbbá hat audiokommentár a szereplőkkel és a készítőkkel. Ha tehát szeretted a sorozatot, akkor már ezért is érdemes szemezni az első évaddal, ha pedig még nem láttad, akkor itt a nagyszerű lehetőség, hogy pótold.



Egy nagyszerű sorozat végre elérhető magyar kiadásban is, ráadásul remek extrákkal.

GURUMÉRLEG

Egyedül a magyar feliratot hiányoljuk az extrákról, a többibe nem nagyon tudnánk belekötni.



STAR TREK 2 FEJLEMÉNYEK

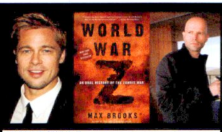
SOROZATSZÍNÉSZEK A FEDÉLZETEN

Az előző számunkban már írtuk, hogy javában zajlik a Star Trek reboot második részének előkészítése, és az internet nem olyan régen megszellőztette, hogy a produkcióhoz angol sorozatszínészek csatlakoztak. Egyrészt a Doctor Who egyik szereplője, Noel Clarke lett a színészgárda tagja, illetve a modernkori Sherlock Holmest alakító Benedict Cumberbatch is a fedélzetre lépett, és róla már azt is tudni lehet, hogy egy negatív karaktert fog alakítani. Ígéretes szereposztás, annyi szent...

FOLYTATÓDIK A TETOVÁLT LÁNY

AMERIKÁBAN IS TELJES LESZ A TRILÓGIA

A lap leadásakor hazánkban még nem mutatták be, de az amerikai bevételekből már látszik, hogy a Tetovált lány remake nem lett hatalmas siker az óceán túloldalán. Ennek ellenére a gyártó stúdió (Sony) továbbra is tervezi a folytatások elkészítését, és a két főszereplő, Daniel Craig és Rooney Mara már leszerződtek a második és harmadik epizódokra. A rendező személye persze még kérdéses, ugyanis az első részt jegyző David Finchernek nincs szerződése a további részekre.



WORLD WAR Z

TRILÓGIA LESZ A KÖNYVBŐL

Az elmúlt évek egyik legnagyobb zombi bestsellere volt a World War Z (magyarul Zombiháború), amiből természetesen film is készül, Brad Pitt főszereplésével. A regény rajongói persze már a forgatás kezdetekor sem értették, hogy lehet egy főszereplő nélküli interjúkötetből filmet csinálni, de aztán kiderült, hogy a gyártó stúdió trilógiát tervez. Ugyan az első film önmagában is élvezhető lesz, de az eredeti regénynek csak egy kis szeletét fogja feldolgozni.

ISMÉT SZŐ A HÁLÓSZÖVŐ

Alig egy éve, hogy a 2011/04-es számunkban „Pókember újra akcióban" címmel közöltünk egy írást a képregény-rovatunkban, amiben arról számoltunk be, hogy új időszámítás kezdődik a magyar Hálószövő életében. Persze akkor még nem tudhattuk, hogy a képregény kiadója (az Adoc-Semic) már a végét járja, és összesen csak két szám jelenik majd meg az újraindított Pókember füzetekből. Még szerencse, hogy Peter Parker nem adja könnyen magát: mindenki kedvenc falmászója ugyanis 2012-ben is visszaküzdi magát az újságárusok polcaira.

Mielőtt belevágnánk a jó hírek ecsetelésébe, gyorsan egy kis áttekintés azoknak, akik nem követik nyomon a hazai képregényes élet minden rezdülését. A Csodálatos Pókember című képregényfüzet először 1989-ben jelent meg a hazai lappiacon, és egészen 1999-ig rendszeresen beszerezhető volt az újságárusoknál. A sorozat az első körben 127 számot élt meg, és a '99-es megszűnés után két évig semmilyen Pókemberes képregényt nem lehetett kapni hazánkban. 2001-ben a sorozat újraindult, ám ezúttal már nem az eredeti hálószövő, hanem a Ultimate univerzum Pókembere volt a főszereplő. Ez a széria egészen 2011. januárjáig, a 90. számig futott, mikor is a kiadó Adoc-Semic úgy döntött, hogy ismét újraindítja a sorozatot, és újfent az eredeti Pókember kalandjait kezdi közölni. Ennek az új kiadásnak a megjelenéséről számoltunk be a 2011/04-es számunkban, ám akkor még nem tudhattuk, hogy a cég felszámolás alatt áll, és összesen csak két szám fog a lapárusokhoz kerülni a 2011-es Csodálatos Pókemberből.

> Mire ezeket a sorokat olvassátok, már vélhetőleg beszerezhető a Marvel+ első száma, februárban pedig érkezik a Hihetetlen Pókember első része!

FELTÁMADÁS!

Egy darabig úgy tűnt, hogy ezzel a rendszeresen megjelenő Pókember füzeteknek végleg leáldozott, ám a (Marvel képregények, és főleg a hálószövő megjelentetésében élen járó) Kingpin kiadó a kezébe vette a dolgokat, és tárgyalásokat kezdeményezett a jogtulajdonossal a képregény újraindításáról. Az első hivatalos információk az őszi Képregénybörzén láttak napvilágot, itt kiderült, hogy 2012-ben ismét elstartol egy Pókember-sorozat, méghozzá kéthavi rendszerességgel, ráadásul a Kingpin ezzel párhuzamosan beindít egy másik Marveles füzetet is, amiben az univerzum többi szereplője kap majd helyet, és a két kiadvány felváltva jelenik majd meg, így minden hónapra jutni fog egy szuperhősös képregény.

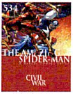
FOLYTATÁS, JOBB MINŐSÉGBEN

Az új falmászós széria, A Hihetetlen Pókember címmel fog az újságárusokhoz kerülni, és a rajongók nagy szerencséjére a Kingpin kiadó odafigyelt a részletekre, így a történet onnan folytatódik, ahol a 2011-ben megszűnt Csodálatos Pókemberben abbamaradt.

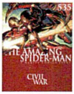
OTT FOLYTATÓDIK, AHOL ABBAMARADT

A tavaly megjelent Csodálatos Pókember első számában a The Amazing Spider-Man 529. és 530. része volt olvasható, míg a második számban az 531. és az 532. A februárban érkező A Hihetetlen Pókember innen folytatja a történetet, az első számban ugyanis az eredeti széria 533. és 534. száma kap majd helyet, a folytatásokban pedig a jobbra látható többi rész.

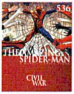
ASM #533



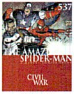
ASM #534



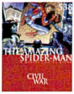
ASM #535



ASM #536



ASM #537



ASM #538

Javában zajlik a Polgárháború (ez a történet ugyebár külön is megjelent, két kötetben, szintén a Kingpintől), és A Hihetetlen Pókember (kezdésnek) a Peter Parker életét érintő mellékszálat fogja bemutatni, az első részben a főhős például a nagyközönség, tv-adók szeme láttára fedi fel a valódi kilétét...

Az új kiadó azonban nem csak a folytonosságra figyel oda, de a minőségre is. A korábban megjelent Csodálatos Pókembert rengeteg kritika érte a papír és a festék minősége miatt, hiszen az oldalak összefogták egymást, a képregényeknek semmilyen tartása nem volt, ráadásul a színek teljesen fakók voltak. Ennek az állapotnak azonban most vége, ugyanis A Hihetetlen Pókember normális papíron, rendes nyomás mellett fog megjelenni, azaz pontosan olyan színvonal várható, mint a Kingpin korábbi kiadványai esetében.

RÉSZLETEK, RÉSZLETEK, RÉSZLETEK

A Hihetetlen Pókember első száma a tervek szerint február 10-e környékén fog megjelenni, várhatóan 48 oldalas terjedelemben, ami azt jelenti, hogy összesen két füzetnyi (The Amazing Spider-Man 533 ás 534) történet kap majd benne helyet. A képregény 790 forintért lesz beszerezhető az újságárusoknál, és a madarak azt csiripelik, hogy a lap indulásával egy időben lehetőség lesz az előfizetésre is. Ha pedig nem bírjátok ki szuperhősös képregény nélkül februárig, akkor jó hír lehet, hogy a PC Guru megjelenésével nagyjából egy időben kapható lesz a Marvel+ nevű kiadvány is, olyan hősökkel a főszerepben, mint Vasember, vagy éppen Amerika Kapitány!

THE WALKING DEAD

Élőhalottak 3. – Menedék

Miközben a The Walking Dead tv-sorozat téli szünetre vonult Amerikában, addig itthon nem lazsál a képregény kiadója, hiszen megjelent az Élőhalottak harmadik kötete, újabb hátborzongató kalandokat kínálva az olvasóknak.

A The Walking Dead harmadik kötetében tovább folytatódik Rick – az egykori rendőr – és túlélő csapatának története az egyre inkább holtak uralta világban. Az előző rész megpróbáltatásai után (némi variálással ezt dolgozta fel a filmsorozat második évadának első fele is) egy rövid időre úgy tűnik, hogy a kissé megtépázott kompániának végre sikerül menedékre lelnie, azonban a világvége pszichés megpróbáltatásai, és az új szereplők elől az elsőre biztonságosnak tűnő börtön falai között sincs menekvés.

Robert Kirkman ezúttal is tökéletesen építi fel a cselekményt, az első pár tucat oldalon egyaránt hagyja feltöltődni mind a szereplőket, mind az olvasót, aztán a már-már optimista hangulatot egy pillanat alatt szétrombolja, és az első csapás csak a kezdet, csupán beindul a motor, a drámai száguldás csak pár oldallal odébb veszi kezdetét, igaz, utána nem is marad abba egészen a kötet utolsó oldaláig. A Menedék alcímű harmadik rész – akárcsak az előző kettő – egy pillanat alatt magával ragadja az olvasót, és mikor az események durva fordulatot vesznek, már nincs visszaút, egészen addig nem tudjuk elhagyni a szereplőket, míg el nem érjük a hátsó borítót – ha pedig ez megtörténik, akkor már alig várjuk, hogy egy újabb kötetet tarthassunk a kezünkben. És ebben nem csak a történet tökéletes íve, de a fekete-fehér mivolta ellenére is hihetetlenül részlet- és érzelemgazdag rajzok is erős szerepet játszanak.

A The Walking Dead széria magyar kiadásának harmadik része 138 oldalon, ezúttal is kiváló minőségben, remek fordítással várja az olvasókat, és ha figyelembe vesszük, hogy milyen gyorsan követte a mostani rész a másodikat, akkor az ennél is izgalmasabb eseményeket tartogató negyedik kötetre sem kell már sokat várnunk.

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg már **több mint 10.000 olvasónk** követ minket a világ legnagyobb közösségi hálózatában, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz. Ha nem még csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

KÉPEK A DECEMBER 17-ÉN TARTOTT PLAYIT RENDEZVÉNYRŐL

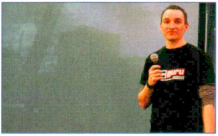
[FOTÓK BONCÓK DÁNIEL]

Bate a nagyszínpadon mutatja be az új NFS-t.

A kommandósok rendszeresen átszelték a terepet.

A Guru standjánál nagy volt a sürgés-forgás!

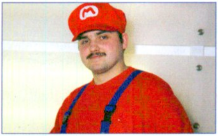
A nagyszínpad előtt mindig tömve voltak a sorok.


Bate és a RAGE bemutató. Az utóbbi alig látszik...

Az erő végig a résztvevőkkel volt!

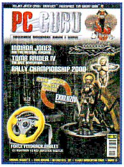
Nincs gamer rendezvény Sims-sarok nélkül!

Szuperhős lányok kommandósokkal pózolnak.


A vendégsereg egyik ismertebb tagja.

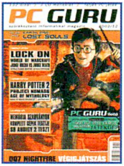
SZAVAZÁS A FACEBOOKON

Hónapól hónapra igyekszünk az olvasók kedvében járni, és 2011-ben azt találtuk ki a szerkesztőségben, hogy mostantól minden hónapban felteszünk egy viszonylag régi számot a **DVD-melléklet**re, megmutatva, hogy milyen volt évekkel ezelőtt a kedvenc magazinotok, a **PC Guru**. Most is a **Facebookot** használtuk, hogy megkérdezzük az olvasókat, melyik régi számunkat látnák szívesen a lemezmellékleten. Az **2000/02**-es, az **2001/01**-es, az **2002/12**-es, a **2003/01**-es és a **2005/02**-es PC Gurukra lehetett szavazni, és ezúttal a **2005/02**-es számunk nyert, amit most annak rendje és módja szerint meg is találhattok a DVD mellékleten. Szavazás természetesen decemberben is lesz, régi és még régebbi számokkal, ha szeretnéd, hogy rajtad is múljon, mi kerül a következő számunk DVD mellékletére, akkor figyeld a Facebookot, és szavazz te is.

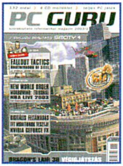


2000/02

2001/01



2002/12



2003/01

2005/02

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a „Follow" gombra.

PC GURU 2011 a teljes évfolyam

AAhogy már megszokhattátok, idei DVD-mellékletünkre is feltettük a PC Guru 2011-es teljes évfolyamát digitális, PDF-formátumban. Ingyen elolvashatjátok tesztjeinket, bemutatóinkat, hardvertesztjeinket, bepótolhatjátok azokat a számokat, amelyekről lemaradtatok. A magazinok megtekintéséhez nincs is másra szükségetek, mint egy Adobe Reader nevű programra, amit ugyancsak megtaláltok a DVD-mellékleten. Jó szórakozást, és persze várjuk észrevételeiteket a szokásos e-mail címeken!

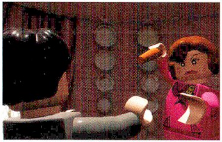
TRINE 2 videoteszt

2009-ben megismertük a Trine első részét, amiben egy meseszép, oldalra gördülő képernyős ügyességi játék képe tárult elénk. A játékban három hős irányítása volt a feladatunk, akik különféle képességeiket kihasználva juthattak át az egyre nehezedő akadályokon. 2011 végén megérkezett a várva-várt folytatás, amelyben hőseinkre újabb kaland vár: meg kell mentenünk a hercegnőt a gonosz mostoha karmaiból. A játékról készült videotesztünket most megtekinthetitek DVD-mellékletünkön.

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC videoteszt

A tavaly decemberben megjelent Bioware-MMO láttán úgy tűnt, hogy végre megszületett az a játék, amely képes lehet megszorongatni a World of Warcraftet. A SW:ToR azonnal játékosok millióit szipkázta magába, jedik és sithek fénykardjai feszültek egymásnak, hogy pontot tegyenek egy több száz éves konfliktus végére. A számtalan újdonságot és érdekességet felvonultató játékot Chris tesztelte, akinek cikkét érdemes elolvasni a DVD-n található videóteszt megtekintése előtt.

LEGO: HARRY POTTER YEARS 5-7 videoteszt



Legós videojátékból már nem sok újat tudnak mutatni nekünk, szinte ásítozva pakoljuk be egyiket a másik után. Aztán elindításuk után hamar rájövünk, hogy sikerük korántsem a véletlen műve, megunhatatlan, humoros játékmenetük mai napig szórakoztató minden korosztály számára. Így van ez a Harry Potter sorozatot lezáró résszel is, melyben számtalan új hős és képesség kapott helyett. A játékot Midnite tesztelte, vele beszélgettünk a videóteszt elkészítésekor, amit megtekinthetitek DVD-mellékletünkön.

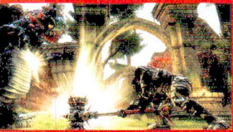
VIDEOTESZTEK A DVD-N
Lego: Harry Potter Year 5-7 • Rayman Origins • Star Wars: The Old Republic • Trine 2

2012/02

ODDWORLD: ODDBOXX

pcguru DVD

PC GURU DVD-MELLÉKLET

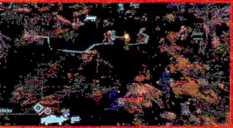


Kingdoms of Amalur: Reckoning

TESZT Komolyan nem tudjuk hova tenni a nagyágyúk égisze alatt készülő szerepjátékot. Miguel egyszer már bealudt egy londoni Reckoning-előadáson, a videók alapján azonban egészen fergeteges móka születik a 38 Studios és a Big Huge games műhelyében.

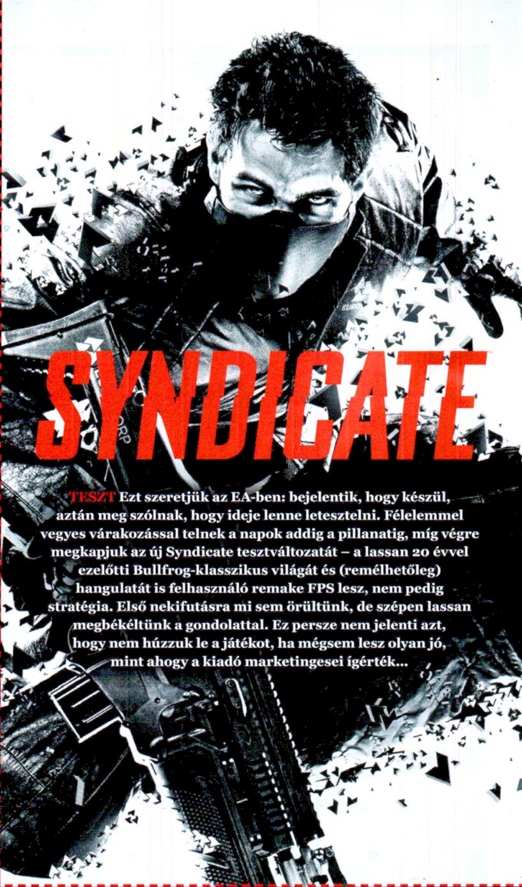
South Park

ELŐZETES Sajnos a mindenféle külföldi embargók miatt ebben a számban csak egy nyúlfarknyi hír jutott az Obsidian által hegesztett, idén év végére ígért játéknak. Márpedig ha valami, a South Park megérdemli a figyelmet, az első képek és információk alapján, no meg annak figyelembe vételével, amit eddig a sorozatban láttunk, a társadalomkritika RPG-változata az év játéka is lehet.



XCOM: Enemy Unknown

ELŐZETES Régóta sejtjük, hogy a Civilization V óta elcsendesült Firaxis valami nagy dobáson dolgozik. Kiderült a titok: ők készítik az XCOM: Enemy Unknown című klasszikus feldolgozását. Furcsa lesz egy olyan remake, ami nem változtatja FPS-sé az eredetileg stratégiaként megjelent címet.



TESZT Ezt szeretjük az EA-ben: bejelentik, hogy készül, aztán meg szólnak, hogy ideje lenne letesztelni. Félelemmel vegyes várakozással telnek a napok addig a pillanatig, míg végre megkapjuk az új Syndicate tesztváltozatát – a lassan 20 évvel ezelőtti Bullfrog-klasszikus világát és (remélhetőleg) hangulatát is felhasználó remake FPS lesz, nem pedig stratégia. Első nekifutásra mi sem örültünk, de szépen lassan megbékéltünk a gondolattal. Ez persze nem jelenti azt, hogy nem húzzuk le a játékot, ha mégsem lesz olyan jó, mint ahogy a kiadó marketingesei ígérték...

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

FEBRUÁR 16-ÁN

JELENIK MEG!

SZERETNÉL ELŐFIZETNI A KEDVENC MAGAZINODRA, CSUPÁN PÁR KATTINTÁSSAL,

EGYSZERŰEN?

Ha a válasz **igen**,
akkor nincs más dolgod,
mint ellátogatni a

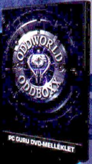
www.pcguru.hu/webshop

címre, és kiválasztani
a legszimpatikusabbat
az aktuális akcióink
közül.

Az aktuális akcióinkról a pcguru.hu/elofizetes címen tájékozódhatsz.

JELEN SZÁMUNK TARTALMÁBÓL:

A DVD-MELLÉKLETEN



- **Oddworld: Oddboxx** – 4 teljes játék egy csomagban: Abe's Oddysee, Abe's Exoddus, Munch's Oddysee, Stranger's Wrath
- **Videotesztek:** Star Wars: The Old Republic, Rayman: Origins, Trine 2, Lego Harry Potter: Years 5-7
- A teljes 2011-es PC Guru évfolyam kiváló minőségű PDF-formátumban

TOVÁBBI CIKKEINK:

THE DARKNESS II

A világon elsőként próbálhattuk ki a februárban érkező The Darkness II-t. Sötét erők, démoni csápok, nagybetűs hangulat és egyedi látványvilág – ezúttal végre PC-re is!

RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

A Resident Evil széria legújabb epizódjában már nem a jó oldalon kommandózunk, hanem az Umbrella embereiként igyekszünk eltakarítani a cég mocskos dolgait. Minden áron.

100 JÁTÉK 2012-BŐL

Összeszedtük az idei év száz olyan játékát, amire minden valamirevaló PC-snek érdemes odafigyelnie. Akció és stratégia, folytatások és indie címek, minden ami szemnek és szájnak ingere.

MINDEN PC GURU MAGAZINHOZ

Egy hónapos teljes ESET Smart Security 5 licenc. Vírus- és kémprogramvédelem, tűzfal és levélszemétszűrő egy csomagban.

ÓRIÁSPOSZTER MELLÉKLET

13 TESZT, TÖBBEK KÖZÖTT:

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Végre egy MMORPG, ami képes szembeszállni a WoW egyeduralmával.

MINECRAFT

Az elmúlt évek legkreatívabb játéka, ahol csak rajtad múlik, mit csinálsz.

ANNO 2070

A Ubisoft stratégiai sorozata ezúttal a messzi jövőben állítja kihívások elé a játékosokat.

TRINE 2

Zseniális platformjáték, káprázatos látványvilággal és élvezetes kooperatív lehetőségekkel.

BATTLEFIELD 3: BACK TO KARKAND

Egy kiváló DLC, ami klasszikus térképekre teszi át a multis küzdelmeket.

SERIOUS SAM 3

A játék, ami megmutatja, hogy milyennek kellett volna lennie a DNF-nek.